

255 FB - 9,20 FS - 5.75 $can
Réunion/Antilles/Guyane 42 F

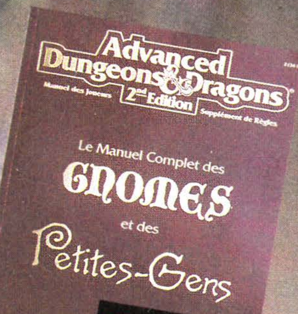
Pour Thoan : aide de jeu
+ scénario + carte du Monde à Étages

NOUVEAUTÉS TSR NOUVEAUTÉS

1995

DISPONIBLE EN FRANÇAIS

Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition
Les Dieux des Monstres



Advanced Dungeons & Dragons
DARK SUN
L'Alliance Vollée

Advanced Dungeons & Dragons
L'Épreuve du magicien (II)

Advanced Dungeons & Dragons
L'Épreuve du Guerrier (II)
par Drew Bittner

Advanced Dungeons & Dragons
Ravenloft
Le Guide Van Richten des vampires

Les MONDES de TSR
Un voyage pictural à travers les paysages de l'imaginaire

DESCARTES
DISTRIBUTEUR

90 Sommaire

Critiques

Aides de jeu & articles

Scénarios de jeu de rôle

Poster

Couverture : Jean-Louis Mourier.

*N'oubliez pas notre **bulletin d'abonnement** en pages 16 & 78.*
Vous pouvez aussi vous abonner sur minitel en tapant 3615 ABON.
*Nos **anciens numéros** peuvent être commandés en page 101.*

Encart abonnement Casus Belli jeté entre les pages 3 et 33 ; diffusion vente au numéro France métropolitaine.



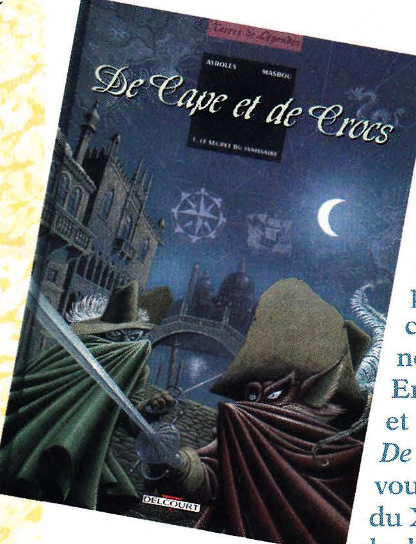
OUH ouh ha hou... ouf.

Ça faisait un bail qu'un fanzine ne nous avait pas fait rigoler comme ça. Depuis *La Légende des Mites* en fait, dont certains numéros ont atteint la quintessence du zine. Sans retirer le mérite des autres, ceux qui font plus dans le technique/sérieux/cool, *Zine Zine*, le zine qui repeint le monde à chaque page (puisque c'est de lui qu'il s'agit) a réussi l'exploit rare de faire le tour de la rédaction en moins de trois jours, chacun attendant que son voisin l'ait fini pour à son tour se comporter en éléphant de mer épileptique. Non que ce soit le meilleur zine à l'ouest de la forêt de Mirkwood (d'ailleurs ce n'est pas lui le chouchou du bimestre), mais dans le genre je-lâche-ma-tête-mais-everything-is-under-control, il fera date.

Car quand on fait un canard soi-même, ça fait vraiment du bien d'être surpris de temps en temps. Mois faste donc puisque, en dehors de *Zine Zine*, un nouveau magazine pro vient de sortir – anglais il faut le dire – et il mérite que vous fassiez des pieds et des mains pour vous le procurer, c'est ***arcane***. Hyper informé, fun à lire (in english), et pas conformiste, on lui souhaite longue vie.

Didier Guiserix

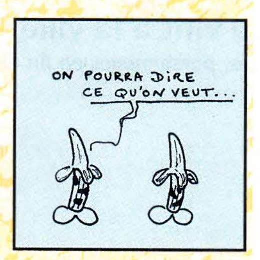
Guirlandes

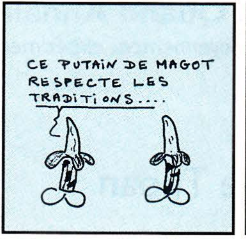


Unanimité au sein de la rédaction !

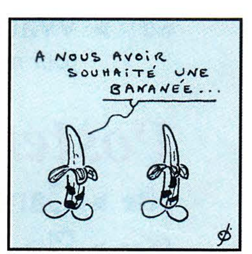
Arrivée trop tard pour l'inspi-BD, cette œuvre majeure du 9e art nous a tous séduits. Entre l'humour de Goscinny et les facéties de Princess Bride, *De cape et de crocs* vous entraînera dans une Venise du XVIIe siècle sur les traces de deux compères spadassins (un loup et un renard) en quête d'aventure, de trésor et d'amour galant, de galère et de chébèque (un voilier quoi !). N'attendez pas que cette BD gagne le prix d'Angoulême (ce ne serait que justice), offrez-vous la pour Noël (les plus beaux cadeaux sont ceux que l'on se fait soi-même). Et en plus, ce n'est pas du copinage : on ne connaît même pas les auteurs !

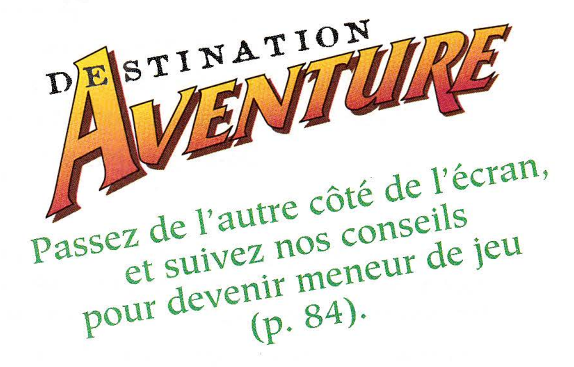
MONGHOL & GHOTA

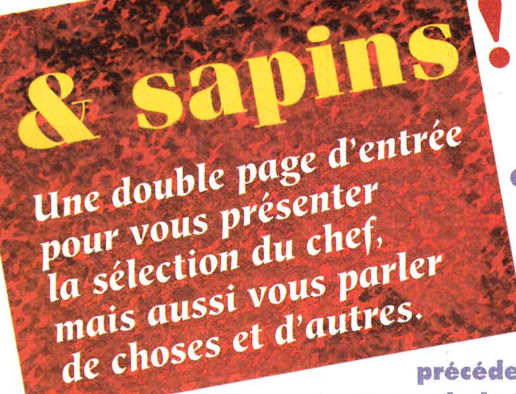












Mise en jeu !

Chaque bimestre, Casus Belli s'associe avec un éditeur pour vous faire gagner des cadeaux ayant trait au monde du jeu. Cette fois-ci, pour faire suite à notre dossier Nouvelle République du numéro précédent, vous pourrez découvrir le premier tome de la BD *Star Wars : L'Empire des Ténèbres*.

Spécial Thoan

Au cas où vous ne l'auriez pas remarqué, ce numéro contient de nombreux articles sur le jeu Thoan.

En dos de poster (derrière notre pin-up), vous trouverez une carte de monde de Thoan, moins floue que celle publiée dans le jeu.

En page 72, une aide de jeu pour ceux qui veulent savoir comment emprunter les portes qui permettent de passer d'un univers à l'autre.

En page 92, un atelier Métalliques pour « customiser » des figurines d'horizons variés en personnages pour Thoan.

Et enfin, page 52, un scénario.

Vu à la télé

Le chanteur Akhenaton du groupe IAM pratique le paintball, et est venu le montrer le dimanche chez Delarue (*Déjà le retour*). À part ça, rien d'intéressant ces derniers mois à la télé sur les jeux que nous pratiquons. En tout cas, rien dans aucune émission intelligente.

Voici la liste des gagnants de notre précédente mise en jeu. Ils recevront deux cassettes vidéos *IRIA I* et *Les Chroniques de Lodoss I*, offertes par Kaze Animation.

Yves Arnaud (92 La Garenne-Colombes), Bruno Barbillon (92 Suresnes), Wesley Belzung (68 Mulhouse), Sébastien Benso (83 Toulon), Olivier Bertrand (57 Metz), Emmanuel Bohigues (11 Narbonne), Julien Brin (30 Nîmes), Daniel Casenov (66 Llupia), Yvan Clouteau (77 La Chapelle-la-Reine), Julien Delion (64 Henday), Gérard Diamante (05 St-Sauveur-Embrun), François-Régis Dousset (06 Menton), Lilian Fraysse (Bruxelles – Belgique), Julien Funrock (69 St-Cyr-au-Mont-d'or), Aubin Galinotti (06 Nice), Agnès Guiraud (30 Nîmes), Martin Lalisse (45 Olivet), Antoine Masson (60 Chantilly), Bruno Masson (78 Houilles), Pierre-François Periquet (armée Tahiti), Frédéric Poitrenaud (83 Tanneron), Anthony Rabine (44 St-Herblain), Gaulthier Roebroeck (28 Dreux), Olivier Saffre (Quevaucamps – Belgique), Serge Simon (67 La Broque).

La fille au regard d'acier

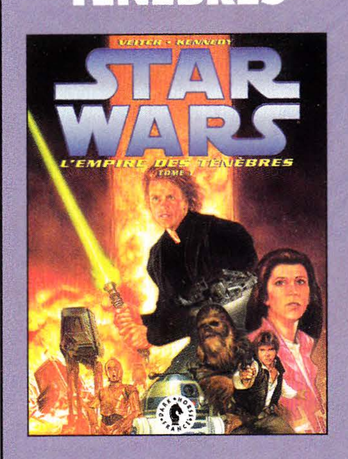
Renouant avec la tradition des posters, nous avons demandé à Hubert de Lartigues de nous croquer une belle guerrière afin qu'elle puisse embellir vos murs (chambre, salle de jeu…). De plus, depuis deux ans que nous avions changé de logo de couverture, nous n'avions pas proposé de poster avec celui-ci. Comme quoi tout finit par arriver.

Prochain numéro : 7 février

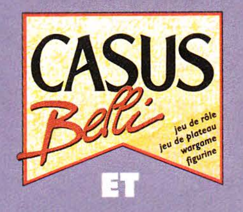
Notre hors-série *Encyclopédie médiévale-fantastique volume II* est toujours en kiosque et en boutique.

Mise en jeu !

SOYEZ PARMI LES 40 GAGNANTS DE LA BD STAR WARS L'EMPIRE DES TÉNÈBRES



OFFERTS PAR



ET



Découpez (pas de photocopie) et envoyez ce bon à Casus Belli – Mise en jeu ! 1 rue du colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15

Mise en jeu ! Casus Belli 90
Tirage le 8 janvier 1996
Nom ....
Prénom ....
Adresse ....
....
....
....



Quels nouveaux jeux de rôle, wargames, jeux de plateau ce bimestre ? Que nous préparent les éditeurs, les auteurs ? Quelle va être la couleur des paravents cet hiver ? Des informations aussi justes que peuvent l'être des prévisions sur des jeux pour la plupart encore dans les limbes de la création.



Le dicton du bimestre :
Ce bimestre-ci, rien de drôle à dire sur Mireille Dumas ! (dicton valable tous les bimestres).

L'actualité des jeux de cartes à jouer et à collectionner (JC)2 est en page 16.

EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

Athanor

● Hop ! On vide les stocks avant d'envoyer le reste au pilon (après cela il n'en restera plus !). Si vous voulez vous procurer **Athanor**, le jeu de rôle des transformations et des pouvoirs psis (paru en 1989, illustré par Frédéric Blanchard), écrivez à l'auteur. Il vous enverra sous enveloppe les trois livrets de règles, le livret d'aides, l'écran et son scénario. Offre limitée au 20 janvier 1995, disponible pour 40 F (dont 21 F de port) chez Pierre Rosenthal, 3 allée de la Grande Terre, 78170 La Celle St-Cloud.

Délires

● **Écryme**. On attend toujours *Itinérance*.

Descartes Éditeur

● **Shadowrun** : *Nations des Américains d'origine – NAO* (guide ; voir Têtes d'affiche). *Alerte rouge* est un scénario se déroulant dans les NAO (paru).
● **Ars Magica** : *La crête des brumes* (guide ; voir Têtes d'affiche).
● **L'appel de Cthulhu** : *Les sacrements du mal* est un recueil de scénarios pour Cthulhu 1890.
● **Star Wars** : *Super Nova* (scénario ; paru), *Le guide de la Trilogie* (guide ; décembre), *Cargos interstellaires* (supplément ; décembre).
● **Warhammer JdR** : *Pour la gloire d'Ulric* est le premier volet d'une campagne de création française : *la Campagne de l'Architecte* des destinées (janvier).
● La deuxième édition de **Condottiere** est disponible. La grande figurine en plomb a disparu, les pions sont plus simples. Mais le jeu reste le même et voit son prix diminuer d'un Delacroix.

Frères-Dragon Éditions

Leur adresse : 141 B rue Félix Mayol, 83200 Toulon. Tél. : (16) 94.91.10.34.
● **Apodis** est un monde médiéval-fantastique complet adaptable à différents systèmes de jeu, qui contient une grande campagne : *Sur les traces de Wingate*. Cet univers a remporté le prix du jeune auteur 1995 décerné lors du FSO.
● **In Scolare Laboris/Magna Delirium** est la nouvelle version du jeu *Comptes à rebours* où les joueurs incarnent des collégiens (parution mi-96).

Gallimard

● La collection **Mondes & Héros** propose un nouveau style de jeu de rôle. Chaque volume (présenté comme un livre de poche) propose des règles génériques de simulation (plutôt simples et rapides, mais manquant un peu d'exemples pour les débutants), décrit l'univers d'un roman ou d'une œuvre précise, comprend un grand scénario permettant de jouer l'histoire de cette œuvre, et se termine avec quelques suggestions d'aventures. Les premiers volumes, disponibles en janvier, seront : *Marîd Audran : Le privé du désert*, d'après *Gravité à la manque* de George Alec Effinger ; *Sherlock Holmes : Le détective volé*, d'après R. Réouven ; *Orlando : Le temps du twist* d'après le roman du même nom de Joël Houssin ; *Odysseus : Le voyage fantastique* d'après Homère.

Games Workshop France

● **Warhammer 40,000** : *Codex Tyranides* (tout sur ces méchants « PredAliens » ; paru).
● **Necromunda** : un nouveau jeu de plateau où des gangs cyberpunks s'affrontent dans des immeubles en ruine, ambiance New York 1997 à la Games Workshop.

Grendel-CD

● **Arkham Memories volume II** est un CD de 8 morceaux d'ambiance angoissante.

Halloween Concept

● **Conspirations** est disponible (voir Épreuve du feu p. 34-35)
● **Toon** : *Silence on Toon !* (janvier, ou plus tard !).
● **« Il était une fois… »** le jeu de cartes (illustrées par Sophie Mounier) pour raconter des histoires est paru, sous une jolie petite boîte dessinée par Florence Magnin. C'est la traduction-adaptation de la nouvelle version de *Once Upon A Time…*

Hexagonal

● **Mage** : *Technocratie : Progéniteurs* (supplément ; janvier).
● **Vampire** : *Livre de clan Brujah* (décembre).
● **JRTM** : la 2e édition du *Jeu de Rôle des Terres du Milieu* devrait être disponible.

Intermondes

● **Empyrium** est un jeu de rôle basé sur de nombreux aspects de la science-fiction, il a été développé à partir du JpC *Continuum*. À paraître avant la fin de l'année.

Kaze Animation

● Les K7 vidéo des **Chroniques de Lodoss VI**, **IRIA 3** et **Bubblegum Crisis II** devraient être disponibles.

Ludis

● **Kult** : *Les légions des ténèbres* est un supplément sur les anges de la mort et autres (janvier).
● **Wraith – Le néant** : le jeu devrait être bientôt disponible et l'écran arriver début janvier (voir Têtes d'affiche).

Ludodélire

● **Formule Dé** : le circuit du Grand Prix du Japon, Susuka, est disponible ; Kyalama, le Grand Prix d'Afrique du Sud est prévu pour bientôt.

MultiSim

● **Rêve de Dragon** : le Voyage n° 5 s'appelle *Poussière d'étoiles* (paru).
● **Oniros** : *La légende* (titre provisoire) est une grande campagne écrite par Pierre Lejoyeux (janvier).
● **Nephilim** : *Les archives secrètes du duc de Saint-Amand* (dossiers, éléments à découper sur des petites sociétés secrètes ; paru), *Le Livre noir* est un supplément consacré à la magie selenim calqué sur le modèle des trois tomes des sciences occultes (décembre), *Le roi Arthur* (la mythologie arthurienne passée au filtre du chaudron Nephilim ; février).
● **Credo**, le jeu de cartes des premières sociétés chrétiennes est paru (voir Fiche-jeu p. 88).
● Romans de la collection Mnémos. **La brûlure du Phénix** (une histoire pour



MONGHOL & GHOTA









ceux qui veulent découvrir pas à pas l'univers de Nephilim ; paru) qui devrait être suivie par *Le pacte de Pierre* (janvier), **Souffre-jour** (un beau et original roman médiéval-fantastique ; paru) dont la suite attendue sera *Les danseurs de Lorgol* (janvier). Un roman dans l'univers de Chimères est prévu.

● **Guildes** : c'est le titre du nouveau projet « heroic fantasy » de Multisim. Avant le jeu, un roman doit paraître pour en présenter les fondements (fin janvier).

Nestiveqnen

Cette maison d'édition change d'adresse et s'installe chez Chantelouve, une nouvelle boutique de jeux de rôle sur Lyon. Donc : Nestiveqnen Éditions c/o Chantelouve, 2 rue St-Georges, 69005 Lyon. Tél. : (16) 72.77.62.60.

● **Guide des horizons féeriques : volume 2, Châteaux et Chimères** est paru (voir Têtes d'affiche).

Oriflam

● **Yom Kippour** est la traduction du wargame du même nom paru chez The Gamers, dans la même série que *Stalingrad* et *Afrika* (janvier).

● **Pendragon** : *Au-delà du mur* est un supplément sur le nord de la Grande-Bretagne (décembre).

● **Elric** : un nouvel écran, de nouveau dessiné par Hubert de Lartigue (comme le très beau premier écran de Stormbringer), est prévu avec un nouveau scénario de 16 pages (janvier).

Ormékiane Productions

Cet éditeur change d'adresse et s'installe au 7 rue des Messageries, 75010 Paris.

● **Eléckasë** : *Armagedon* est un supplément de 128 pages sur les Entités, les dieux, et contient la troisième partie de la campagne.
Quant à la *Gazette*, sa pagination augmente (10 pages) et elle propose désormais un scénario. Par contre, elle n'est plus gratuite et l'abonnement est de 60 F/an pour 4 numéros.

Sans Peur et Sans Reproche

● **miles Christi** : *La richesse de l'Émir* est un scénario de 74 pages très détaillé et bien présenté (paru), *Locus palmarum* est un supplément de 120 pages comprenant deux scénarios et décrivant la commanderie de Paumier, au sud de la mer Morte (décembre).

Siroz Productions

● **Gurps** : *Gurps Créatures fantastiques* (gros recueil de monstres variés ; paru), Peuples imaginaires (traduction de *Fantasy Folk* ; décembre).

● **In Nomine Satanis/Magna Veritas** : *Rigor Mortis* est un supplément proposant une campagne, plus des infos sur le Bureau, la Maison, le bar de *Chez Régis*, les soldats de Dieu…

● **Nightprowler**, le nouveau jeu de rôle de Croc et son équipe devrait être disponible (voir Têtes d'affiche). L'écran est prévu pour décembre.

● La suite du roman *Un regard vertical* (pour Scales) est **Le silence est d'or** (janvier).

Venus d'Ailleurs

● Le **calendrier 1996** illustré par Olivier Frot est disponible.

Unicorn

Pour la fin de l'année, les éditions Unicorn lancent une opération promotionnelle avec les magasins qui les contacteront. Tout client qui apportera dans ces boutiques un ancien jeu de société quelconque recevra un bon de réduction de 50 F sur les jeux Unicorn.

Vents d'Ouest

● **BD, le jeu.** Autour d'un plateau sont réunis des apprentis éditeurs et de jeunes auteurs de BD. Le but du jeu consiste, en avançant sur le plateau, à négocier des contrats d'édition, dessiner des albums et les faire éditer. C'est un jeu que l'on peut qualifier de classique et sans surprises.

MADE IN AILLEURS

Les dates de parution indiquées ci-dessous sont celles prévues pour les États-Unis. Il faut ajouter 1d40-4 jours pour déterminer quand ces produits seront disponibles en France.

Black Dog (Chien noir)

● **Mage – The Ascension** : *Destiny Price* (guide sur les parias ; décembre).

● **Wraith – The Oblivion** : *Dark Reflections : Spectre* (guide sur les spectres ; décembre).

● **Rage – The Apocalypse** : *Outcast : Freak Legend – Players Guide to Formore* (décembre).

Chaosium

● **Call of Cthulhu** : *The Compact Arkham Unveiled* (réédition revue et allégée du guide d'Arkham ; paru), *Taint of Madness* (tout sur les hôpitaux psychiatriques et la folie ; paru).

Clash of Arms

● **La bataille de La Corunna-Espagnol** (paru ; voir Têtes d'affiche). Réédition : **Talavera** et **Albuera**, les volumes III et IV de la série *La Bataille* (parus), *Napoleon at Leipzig* (bientôt). En prévision : *The King's War 1642-46* et *Zorndorf 1758*, *Holy warriors of Russia* dans la série *English Civil War and Seven Years War.*

FASA

● **Earthdawn** : *Sky Point & Vivane* (boîte bien remplie sur l'empire de Theran et la cité de Vivane ; paru), *Sky Point Adventures* (3 scénarios dans Vivane pour des aventuriers du cercle 2 à 4 ; paru).

● **Shadowrun** : *Cybertechnology* est un guide qui explique comment s'équiper en atteignant les niveaux négatifs d'essence, et en pratiquant une cyber-magie (paru).

ICE

● **Rolemaster** : *Arcane Companion* (règles de magie, décembre).

● **Merp II** : *Angmar* (réédition étoffée de ce supplément ; octobre), *Mirkwood* (réédition étoffée de ce supplément ; décembre).

● **Champions** : *Atlantis* (campagne ; décembre), *Watchers of the Dragon* (janvier).

Ludopresse

● Éditeur depuis dix ans du magazine espagnol *Alea*, Ludopresse a décidé de rem-

Jeux et aides de jeu amateurs

● **Cycles éternels** est un jeu de rôle de space opera, sans dé (on dépense des points d'actions sur des difficultés inconnues). Il fait environ 60 pages, on peut se le procurer auprès de certains Relais Descartes. Contact : Fabrice Hoerner, 3 bd Suchet, 75016 Paris.



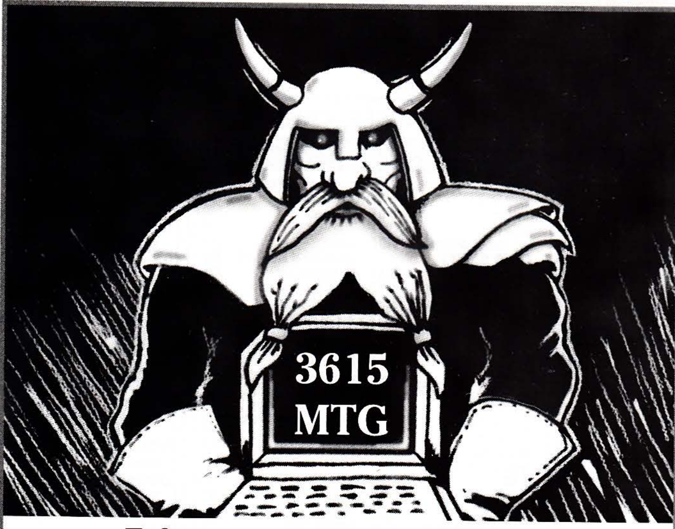
● **Other World** est un jeu futuriste où des entités extradimensionnelles sont venues s'incarner dans des hommes et des machines par le biais de la matrice. La base du système de jeu est la même que celle de Vampire, mais avec des règles de localisation bien plus complexes. Vente par correspondance, 150 F port compris, chez Frédéric Laly, 14 rue Paul Verlaine, 57700 Marspich-Hayange. Tél. : (16) 82.85.79.12.

● **Insect** est un jeu de rôle dans lequel on joue des insectes du même genre que ceux des dessins animés *Maya l'abeille* ou *Insektors*. Ce jeu de 50 pages se joue sans dé, avec un système d'enchères et de points à dépenser. Disponible pour 45 F port compris auprès de Romuald Baudelle, chez Forgeau, 17150 Mirambeau. Tél. : (16) 46.70.78.60.

● **Lycéenne**, le jeu de rôle des lycéennes est édité en tant que hors-série du zine Entropix. Contact : Alain Severac, 695 av. Mazenod n° 32, 13100 Aix-en-Provence.

● **Écouter-Créer Volume I** est un CD de 14 morceaux joués au synthétiseur. Son but : aider le MJ à créer ses scénarios en le plongeant dans des ambiances musicales. L'idée est sympathique, la réalisation moyenne. Contact : Éric Bodeau, 246 bd de la Madeleine, 06000 Nice. Tél. : (16) 93.96.94.22.

▷



placer les jeux en encart par une série de jeux en boîte publiés indépendamment. Pour la fin de l'année : un premier titre sur les batailles les plus célèbres de la guerre civile espagnole.

Palladium Books

● **Rifts®** : *Rifts Japan* contiendra des cyber samouraïs, des ninjas mystiques et des dieux japonais, etc. (bientôt). *South America Two développe le Pérou et les « lines » de Nazca (décembre).*

● **Palladium RPG** : un générateur de personnages sous Windows (IBM PC) est en fin de réalisation (disponible par Internet et par correspondance uniquement). La 2ᵉ édition du *Palladium Fantasy Role-Playing Game* est prévue pour janvier.

R. Talsorian Games

● **Cyberpunk 2020** : *Eurosource Plus* est une édition augmentée de *Eurosource* (guide ; bientôt), *Edgerunners Inc.* est une bonne idée : sous forme de petites annonces, vous aurez une compilation de nombreux PNJ (mercenaires cherchant un emploi) et de mini aventures (employeurs cherchant des mercenaires).

● **Castle Falkenstein** : *Comme il faut* (voir Têtes d'affiche), *The Lost Notebooks of Leonardo da Vinci* est un guide sur la sorcellerie scolastique (Engine Magic), à paraître bientôt.

● **Cyber Generation** : La 2ᵉ édition devrait être disponible. Ce sera un jeu complet, ne nécessitant plus d'avoir *Cyberpunk 2020.*

Simtac

● **Alexandria 1801 - The End of Napoleon's Egyptian Dream** est un module sur les batailles de Mandara et Canope (fin de l'année). Originalité : il comprendra un livret de règles simplifiées permettant aux débutants de profiter des précédents

Panorama de la presse wargame

● **Vae Victis.** Le n° 5 commence par faire le point sur l'avenir d'Avalon Hill et de la série ASL ; ces infos sont les bienvenues, car trop de rumeurs contradictoires courent depuis quelques mois ! On trouve en outre des présentations et analyses de *Command Decision, The Speed of Heart, The Eagle Turn East, Perfect General II, Empire II,* et de nombreux autres jeux ; une règle pour figurines « guerre de 1870 » ; un jeu stratégique sur l'empire byzantin ; et un article historique sur l'art de la guerre au XVIIIᵉ siècle (en prélude à un jeu sur la bataille de Fontenoy, dans le prochain numéro).

● **Strategy & Tactics** n° 174 est consacré (jeu en encart + dossier historique, tous deux signés d'un grand nom du hobby : Joseph Miranda) à un sujet fort original : la guerre indo-pakistanaise de 1971 (celle qui donna le jour au Bangladesh...) ; mais on y trouve aussi des articles sur la situation de l'ex-URSS dans les années 90, la pensée du théoricien italien de la puissance aérienne Giulio Douhet, l'armée prussienne à Auerstadt, et la seconde partie de l'article consacré aux grandes batailles de la guerre d'Indépendance américaine.

● **Command** n° 34 contient un gros module d'extension pour jouer le front russe de 1942 à 1944 avec le précédent « monster game » qui, lui, ne traitait que de l'opération Barbarossa. Mais ce numéro contient également un second jeu, sur la bataille de Gazala, cette fois. Outre une pléthore d'articles sur la Seconde Guerre mondiale (et le front russe en particulier), on trouvera un article sur la bataille de Manzikert qui, en 1071, vit la défaite des Byzantins face aux Turcs.

● **Le Journal du Stratège** n° 74 présente longuement les jeux WWII (TSR), *Carriers at War* (SSG), *For Whom the Bells Tolls* (série Europa). Il contient en outre un très complet dossier sur la Renaissance et les Temps modernes (1453 - 1789), que ce soit à travers des articles historiques ou la présentation des wargames publiés sur ce sujet. Didier Rouy poursuit ses réflexions sur l'écriture de l'histoire et la rubrique de critique de livres me plaît de plus en plus...

● Enfin, la **Revue historique des armées** n° 200 (septembre 1995) est exclusivement constituée d'un dossier sur la guerre d'Algérie. L'armée française ouvre en effet depuis quelques années ses archives sur ce sujet et les historiens s'en donnent à cœur joie en explorant et en réécrivant cette période aussi trouble que passionnelle. Dans ce numéro, j'ai tout particulièrement noté la présence des articles suivants : « Le rôle du terrain dans les rebellions de la région de Cherchell en Algérie (Antiquité, XIXᵉ siècle, 1954-1962) » ; « L'opération dans le djebel du Mzi – un binôme de choc : hélicoptères de l'aéronautique navale et groupement de commandos marine (7 mai 1960) » ; ainsi que le texte intégral de la célèbre « Directive centrale sur la guerre subversive du général de division Massu, commandant par intérim le corps d'armée d'Alger, en date du 24 février 1959 »...

Laurent Henninger



jeux de la gamme. Prévisions : les batailles de Vitoria (1600 pions !), Fuentes de Orono et surtout de Toulouse (Soult contre Wellington en 1814).

Steve Jackson Games

- **Gurps** : *Blood Types* est un supplément pour jouer et tout savoir sur les vampires, pour n'importe quel univers, et non pas pour *Vampire – le jeu* (paru). Sont bientôt prévus les univers : *Greece* et *Celtic Myth*.
- **In Nomine** : pas de retard annoncé, mais pas de sortie annoncée non plus.

TSR

- **Riddles of the Runes** est un jeu d'énigmes/économiseur d'écran CD-ROM pour ordinateur IBM PC Windows.
- **AD&D** : *The Complete Ninja Handbook* (supplément avec des règles sur la magie ninja, les arts martiaux, mais rien sur les hommes-tortues ; paru), *DM Option Rulebook : High-Level Campaigns* (préférez Skills & Powers, utile et intéressant, à ce supplément peu passionnant ; paru), *Chronomancer* (supplément pour jouer une classe de magicien qui altère le temps, ce qui peut donner des personnages très puissants ; paru), *Country Sites* (lieux campagnards ; paru), *Dungeon Master Screen & Master Index* (paru), *Encyclopedia Magica IV* (dernier tome, paru), *Night Below : The Underdark Campaign* (le plus gros « donjon » jamais publié ; bientôt), *Shaman* (supplément ; bientôt), *Monstrous Compendium Annual II* (des monstres ; décembre), *Cleric's Challenge II* (scénario un clerc/un MD ; décembre).
- **Lankhmar** : *Avengers in Lankhmar* (aventure niv. 1-3 ; paru).
- **Mystara** : *Johsuan's Almanac* (guide ; paru).
- **Planescape** : *Harbinger House* (aventure niv. 4-7 ; paru), *Monstrous Compendium Planescape Appendix II* (des monstres oui, mais dessinés par DiTerlizzi ; paru), *Planes of Conflicts* (guide ; décembre).
- **Forgotten Realms** : *Giantcraft* (un supplément, finalement pas si mal, permettant de jouer des géants qui ne sont jamais que des Vikings de grande taille – tout comme les nains en sont les versions réduites ; un système de magie runique intéressant est proposé ; paru), *Spellbound : Elminster's Ecologies Appendix 2* (un guide en forme de double livret sur les High Moor et les Serpent Hills ; paru), *The Return of Randal Morn* (aventure niv. 1-4, fin d'une trilogie ; septembre), *Pages from the Mages* (supplément sur la magie ; paru), *Wizards & Rogues of the Realms* (les particularités des magiciens et des voleurs dans les Royaumes oubliés ; décembre).
- **Ravenloft** : *The Evil Eye* (scénario niv. 4-6 ; paru), *The Nightmare Lands* (guide de campagne ; paru), *The Gothic Earth* (guide sur la Terre en 1890 ! ; bientôt), *Neither Man nor Beast* (aventure ; décembre).
- **Dark Sun** : réédition et modification de ce très bel univers de jeu. Plus de détails bientôt. *Windriders of the Jagged Cliffs* (supplément plus aventure ; décembre).
- **Birthright** (voir Épreuve du feu p. 36-37) : des tas de Players Secrets sont parus : *Roesone*, *Medoere*, *Ilien* et *Tuornen*.

White Wolf (Loup blanc)

- **Vampire – The Masquerade** : *Clan book Tzimisce* (décembre).
- **Mage – The Ascension** : le jeu de tarot (72 cartes semble-t-il) est toujours attendu. Une deuxième édition est prévue pour bientôt, et en dehors d'une couverture dure, ne devrait pas apporter de grands changements. *The Hidden Lore* est l'écran pour la 2e édition, avec un petit livret en supplément (janvier).
- **Werewolf – The Apocalypse** : *Rage across Apalachia* (guide sur les Appalaches ; devrait être paru).
- **Wraith – The Oblivion** : *Artificers* (supplément sur les sociétés secrètes de l'Underworld ; janvier).
- **Changeling – The Dreaming** : *Changeling Player's Kit* est un petit livret d'aide sur les personnages, avec un tableau des petits sorts (novembre-décembre), *Freeholds and Hidden Glens* (comment gérer les domaines des « glamours » ; décembre).

Wizards of the Coast

- **Everway** : de nouvelles cartes sont disponibles en pochettes chez l'éditeur FPG. ■



PHILIBERT

JdR

AD&D V.F.	
MANUEL DES JOUEURS	129
GUIDE DU MAITRE	129
BESTIAIRE MONSTRUEUX	182
ECRAN DU MAITRE	58
FEUILLES DE PERSONNAGES	70
MYTHES & LEGENDES	142
RECUEIL DE MAGIE	127
MANUEL DU PSIONIQUE	114
MANUEL DU GUERRIER	119
MANUEL DES VOLEURS	119
MANUEL DU MAGICIEN	119
MANUEL DU BARDE	119
MANUEL DU PRETRE	119
MANUEL DU VOLEUR	119
MANUEL DU RODEUR	119
MANUEL DES NAINS	119
MANUEL DES GNOMES	159
ARMES ET EQUIPEMENT	119
DIEUX DES MONSTRES	119
L'EPREUVE DU GUERRIER II	54
L'EPREUVE DU MAGICIEN II	54
SELENAE (MOONSHAE VF)	74
L'AVENT. DANS LES ROY. OUBLIES	133
BESTIAIRE DES ROYAUMES OUBLIES	133
LE MONDE DES ELFES NOIRS	127
DRACONOMICON	115
LES RUINES DE MONTPROFOND	270
DARKSUN	182
LIBERTE	163
TRIBU D'ESCLAVES	78
LES NEGOCIANTS DES DUNES	89
BESTIAIRE DE DARKSUN	105
L'ALLIANCE VOILEE	98
ROYAUME D'EPOUVANTE (RAVENLOFT)	188
BESTIAIRE DE RAVENLOFT	133
LA DEMEURE DE STRAHD	89
CONTACT MORTEL	65
AD&D V.O. (extrait)	
Tarif complet sur simple demande	
NOUVEAU DMG	100
NOUVEAU PHB	134
PLAYERS OPTION : COMBAT & TACTICS	100
PLAYERS OPTION : SKILLS & POWERS	100
DM OPTION : HIGH LEVEL CAMPAIGNS	100
DM SCREEN & MASTER INDEX	50
CITY SITES	67
CASTLE SITE	67
COUNTRY SITES	67
CHRONOMANCER	67
COMPLETE NECROMANCER	92
COMPLETE NINJA	92
ENCYC. MAGICA I, II, III OU IV	133
THE DANCING HUT OF BABA YAGA	54
LABYRINTH OF MADNESS	39
• CLERIC'S CHALLENGE II	38
• SHAMANS	67
• NIGHT BELOW : THE UNDERDARK CAM.	160
• ANNUAL M.C.	92
EMINISTER ECOLOGIES APPENDIX II	54
SPELLBOUND BOXED SET	139
GIANTCRAFT ACCESSORY	88
THE RETURN OF RANDAL MORN	39
PAGES FROM THE MAGES	88
• WIZARDS & ROGUES	88
VAN RICHTEN'S GUIDE TO FIENDS	69
VAN RICHTEN'S GUIDE TO THE VISTANI	54
THE NIGHTMARE LANDS	105
THE EVIL EYE	54
• THE GOTHIC EARTH	54
• NEITHER MAN NOR BEAST	54
• MC PLANESCAPE II	96
• PLANES OF CONFLICT	160
• DARKSUN REVISED EDITION	159
• WINDRIDERS OF THE JAGGED CLIFFS	86
BIRTHRIGHT	153
BLOOD ENNEMIES	78
SWORD & CROWN ADVENTURE	50
• ROESONE DOMAIN SOURCEBOOK	39
• ENDIER DOMAIN SOURCEBOOK	39
• MEDOERE DOMAIN SOURCEBOOK	39
• TUOMEN DOMAIN SOURCEBOOK	39
• ILIEN DOMAIN SOURCEBOOK	39
• CITIES OF THE SUN	92
AMBRE	**237**
TAROT D'AMBRE	199
CHEVALIER D'OMBRE	237
ARS MAGICA	**237**
ECRAN ARS MAGICA	90
MAITRE DES NUEES	85
LE GRIMOIRE DU MAGE	185
LA CRETE DES BRUMES	170
UN CONTE D'HIVER	nc
BLOODLUST	**223**
ECRAN BLOODLUST	89
FLOCONS DE SANG	137
L'ENCLUME ET LE MARTEAU	137
SOUVENIRS DE GUERRE	137
LES JOYAUX DU POLE	151
CONTES ET LEGENDES	137
LES FRERES DE LA NUIT	137
LES VOILES DU DESTIN	199
CHÂTEAU FALKENSTEIN	**233**
COMME IL FAUT V.O.	70
STEAM AGE	84
CHIMERES	**220**
ECRAN CHIMERES	79
TAROT CHIMERES	69
ANTEROS	109
A LA CROISEE DES CHEMINS	109
CONSPIRATIONS	**179**
CTHULHU 5E ED. CARTON	**189**
NOUVEL ECRAN CTHULHU	72
LES GRANDS ANCIENS	132
LES MYSTERES D'ARKHAM	151
LES DEMEURES DE L'EPOUVANTE	115
EXPERIENCES FATALES	114
RETOUR A DUNWICH	114
KINGS SPORT	114
NIGHTMARE AGENCY	122
FRERES DE SANG	123
LES CONTES DE MISKATONIC	94
TERREUR SUR L'ORIENT EXPRESS	246
DOSSIER SPECIAL CTHULHU	40
LES ASTRES SONT PROPICES	123
L'EVASION D'INSMOUTH	150
LA CHOSE SUR LE SEUIL	114
AVENTURES DANS LA REGION ARKHAM	123
LE MANUEL DU GARDIEN	104
LE MANUEL DE L'INVESTIGATEUR	149
FRERE DE SANG II	113
• TAINT OF MADNESS	n.c.
• 1990's HANDBOOK	71
• ARKHAM UNVEILED	108
CTHULIAN ENCYCLOPAEDIA	78
MISKATONIC UNIVERSITY	71
CAIRO GUIDEBOOK	91
STRANGE AEONS	99
CYBERPUNK	**225**
• EUROSOURCE PLUS	91
• CYBERGENERATION 2ND ED.	110
• CHROMEBOOK IV	n.c.
ECRAN CYBERPUNK	84
ARASAKA BRAINWORM	93
SOLO OF FORTUNE NLLE ED	120
CHROME	120
NIGHT CITY REEDITION	208
FORLORN HOPE	132
PROTECT & SERVE	137
LES ENFANTS DE LA NUIT	137
CHROME II	120
CORPORATE BOOK 1	120
EUROTOUR	127
NEO TRIBES	70
EDGERUNNERS	70
VIRTUALFRONT	50
BLACKHAND'S STREET WEAPONS 2020	42
GREENWAR	63
ELECKASË	**208**
ECRAN	89
LE PROPHETE ET LE DRAGON	130
MAGIES	132
ENTRE OMBRES ET LUMIERES	125
ARMAGEDON	137
ELRIC	**230**
• LES VERSETS IMPIES	130
• LA NEF DES FOUS	125
ECRAN	84
LE VOLEUR D'AMES	128
LE LOUP BLANC	110
LES SORCIERS DE PAN TANG	130
PERILS DANS LES JEUNES ROYAUMES	135
LES SEIGNEURS DES MERS	135
MELNIBONE	215
THE UNKNOWN EAST	91
ATLAS OF THE YOUNG KINGDOMS	113
• SEAS OF FATE	71
EVERWAY	174
GURPS NVLLE EDITION	**199**
• GURPS ROBOTS	129
• GURPS VAMPIRE	129
• GURPS CREATURES FANTASTIQUES	129
CONAN	155
GURPS MAGIE	129
GURPS ECRAN	94
GURPS HORREUR	129
GURPS CYBERPUNK	129
GURPS JAPON	129
GURPS ESPACE	135
HAWKMOON BASE	**240**
• ENTRE CHAIR ET METAL	137
L'ILE BRISEE	132
LA FRANCE	217
KAMARG	120
L'EMPIRE TENEBREUX	132
LES PORTES DU PARADIS	132
IN NOMINE SATANIS NELLE EDIT°	**189**
DEUS EX MACHINA	120
NOUVEL ECRAN IN NOMINE	95
BARON SAMEDI	120
MORS ULTIMA RATIO	120
INSH'ALLAH	120
SCRIPTARIUM VERITAS	179
DEMENTIA PROFUNDIS	120
HEAVEN AND HELL	120
MUCHO PESOS CAPHARNAÜM	120
JRTM 2ND EDITION V.F.	**n.c.**
LE ROYAUME PERDU DE CARDOLAN	107
MORIA	105
LES RANGERS DU NORD	105
LA LORIEN	105
ISENGARD	105
LES ENTS DE FANGORN	105
LES CAVALIERS DE ROHAN	105
LES VOLEURS DE THARBAD	65
RIVENDELL	65
LES PORTES DE MORDOR	65
LES ASSASSINS DE DOL AMROTH	65
LES CREAT. DES TERRES DU MIL.	80
LA PORTE DES GOBELINS	65
MERP 2ND EDITION	**109**
• THE SHIRE	137
• AGMAR	137
• MIRKWOOD	137
MERP II V.O. COLLECTOR	185
ARNOR CAMPAIGN SUPPLEMENT	185
MINAS TIRITH	155
TREASURES OF MIDDLE EARTH	124
MORIA	155
CREATURES OF MIDDLE EARTH	132
ELVES	119
NEW MAP SET	79
NEW GAZETTEER	132
KULT	**214**
• LEGION DES TENEBRES	n.c.
ECRAN + SCENARIOS	92
TAROTICUM	132
LEGENDES DES CONTREES OUBLIEES	**145**
ECRAN	94
LE GRIMOIRE	n.c.
MILES CHRISTI	**205**
• LOCUS PALMARUM	n.c.
ECRAN + SCENARIO	94
LA RICHESSE DE L'EMIR	95
NEPHILIM	**210**
• LE LIVRE NOIR	n.c.
ECRAN NEPHILIM	39
LES VEILLEURS	75
LES TEMPLIERS	170
LE LION VERT	113
LES ARCANES MAJEURS	140
LE SOUFFLE DU DRAGON	208
MYSTERES	132
SELENIM	175
L'ATALANTE FUGITIVE	113
LES ARCH. SECR. DU DUC DE ST AMAND	110
NIGHTPROWLER	**254**
ECRAN	n.c.
ONIROS	**171**
ECRAN ONIROS	45
LA DAME DES SONGES	109
VOYAGE ET VOYAGEURS	189
PENDRAGON	**230**
• AU DELA DU MUR	136
ECRAN PENDRAGON	88
CHEVALIER AVENTUREUX	190
SANG ET LUXURE	140
L'ENFANT ROI	198
MERLIN	84
LE ROI SPECTRE	136
PERILOUS FOREST	112
PAGAN SHORES	112
REVE DE DRAGON	**260**
POUSSIERES D'ETOILES	99
VOYAGE ET VOYAGEURS	189
ROLEMASTER	
LE MANUEL DES PERSONNAGES	102
LE MANUEL DES COMBATS	68
LE MANUEL DES SORTS	118
ECRAN ROLEMASTER	59
L'HORREUR D'ORGILION	65
• THE BASICS	185
• CHARACTER RECORDS	73
• ARCANE COMPANION	99
PLAYERS GUIDE	60
GAMEMASTER LAW	132
RUNEQUEST	**230**
LES DIEUX DE GLORANTHA	200
GENERTELA (NVLLE EDITION)	200
LES RUINES HANTEES	88
GUERRIERS DU SOLEIL	190
LE SIGNE DU CHAOS	137
LE MAITRE DES RUNES	137
LA VOIE DU SABRE	217
LES MONTS ARC EN CIEL	118
WYRM'S FOOTPRINTS	86
LA GUERRE DES HEROS	260
LES DIEUX NOMADES	260
SCALES	**209**
ECRAN SCALES	93
POLITIQUE	132
TECHNOLOGIE	132
MAGIE	132
SHADOWRUN	**230**
LES NATIONS DES AM. D'ORIG.	199
GUIDE NEOANARCH. DE L'AMERIQUE...	165
CATALOGUE DU SAMOURAÏ DES RUES	130
GUIDE DE SEATTLE	185
LA DAME DE CŒUR	79
ALERTE ROUGE	99
ECRAN SHADOWRUN	60
LE DEMON DANS LA BOUTEILLE	85
LA REINE EUPHORIA	85
LES VOLEURS DE NARCOPUCES	90
STAR WARS V.F.	**180**
• SUPERNOVA	114
• LE GUIDE DE LA TRILOGIE	n.c.
• CARGO INTERSTELLAIRE	n.c.
MATERIEL DE CAMPAGNE S.W.	76
LE GUIDE DE L'EMPIRE	113
LE GUIDE DE L'ALLIANCE	133
LE MANUEL DU GAL. CRACKEN	82
MANUEL DU MAITRE	115
ECRAN DU MAITRE	86
L'ETOILE DE LA MORT	93
CRISE DANS LA CITE DES NUAGES	72
MEURTRE DANS LA CITE DES PROF.	72
L'ENLEVEMENT DE CRY. DOWN SINGER	72

VP



STAR WARS V.O.

• DARKSTRYDER CAMPAIGN	175
• CLASSIC ADVENTURES	94
• G.G. N°1 A NEW HOPE	79
• G.G. N°2 YAVIN & BESPIN	69
• G.G. N°5 RETURN OF THE JEDI	79
• G.G. N°12 ALIENS	79
G.G. N°3 THE EMPIRE STRIKES BACK	79
G.G. N°6 TRAMP FREIGHTERS 2nd ED.	79
G.G. N°7 MOS EISLEY	79
G.G. N°8 SCOUTS	79
G.G. N°9 FRAGMENTS FROM THE RIM	79
G.G. N°10 BOUNTY HUNTER	94
G.G. N°11: CRIMINALS	79
S.W. SOURCEBOOK 2nd ED.	118
REBEL SOURCE BOOK 2nd ED.	118
IMPERIAL SOURCE BOOK 2nd ED.	118
THE MOVIE TRILOGY SOURCEBOOK	134
HAN SOLO SOURCE BOOK	107
DARK EMPIRE SOURCEBOOK	134
GAMEMASTER HANDBOOK	110
THE LAST COMMAND SOURCEBOOK	118
PLANETS COLLECTION	134
PLATT'S STARPORT GUIDE	134
PLANET TO THE GALAXY VOL.3	79
CREATURES OF THE S.W. GALAXY	79
CLASSIC CAMPAIGNS	79
FANTASTIC TECHNOLOGY	79
ALIEN RACES	79
ALLIANCE INTELLIGENCE REPORTS	79
ADVENTURE JOURNAL VOL.1 N°1 à 7	63

WARHAMMER BASE	**180**
• POUR LA GLOIRE D'ULRIC	n.c.
ECRAN WARHAMMER	38
1ER COMPAGNON DE WARHAMMER	114
MORT SUR LE REIK	150
LE POUVOIR DERRIERE LE TRONE	138
LE SEIGNEUR DES LICHES	114
LE FEU DANS LA MONTAGNE	114
LE SANG DANS LES TENEBRES	104
LA MORT SUR LE ROCHER	104
LA GUERRE AU ROYAUME DES NAINS	114
SOMBRE EST L'AILE DE LA MORT	123
LE CHATEAU DE DRACHENFELS	123

WHITE WOLF STUDIO (extrait)
Tarif complet sur simple demande

VAMPIRE V.F.	170
GUIDE DU JOUEUR	158
ECRAN VAMPIRE	60
LIVRE DE CLAN TOREADOR	99
LIVRE DE CLAN BRUJAH	99
• CLANBOOK TZIMISCE	47
• PLAYER'S GUIDE TO PARIAH	80
• THE INQUISITION	54
CLANBOOK SETITE	47
LOUP GAROU V.F.	185
ECRAN	75
• FREAK LEGION	71
• RAGE ACCROSS APPALACHIA	85
• CROATAN SONG	56
• OUTCASTS	71
WHO'S WHO AMONG WERWOLVES	55
FIANNA TRIBEBOOK	47
GET OF FENRIS TRIBE BOOK	47
GLASS WALKERS TRIBEBOOK	47
MAGE 2ND EDITION V.O.	132
FRAGILE PATH	43
HALLS OF THE ARCANUM	56
DESTINY'S PRICE	71
• WRAITH : LE NEANT V.F.	208
THE QUICK AND THE DEAD	56
THE HIERARCHY	56
• DARK REFLEXIONS : SPECTRES	47
CHANGELING : THE DREAMING	118
BOOK OF STORYTELLERS SECRETS	85
• FREEHOLDS AND HIDDEN GLENS	71
• CHANGELING CHARACTER KIT	56
• IMMORTAL EYES	71

AUSTRALIAN DESIGN GROUP

• SHIPS IN FLAME	210
• WORLDS IN F. ANNUAL 94/95	125
WORLDS IN F. ANNUAL 93	125
PLANES IN FLAME	165
ASIA AFLAME	123
AFRICA AFLAME	123
DAYS OF DECISION II	306
FATAL ALLIANCES II	156

AZUR WISH

EUROPA UNIVERSALIS	350
XENOR	295
LA FOI ET LE GLAIVE	295
GRAND SIECLE	319
SALVE	295

CLASH OF ARMS

• THE ARMY OF THE HEARTLAND	289
• LA BATAILLE D'ALBUERA-ESPAGNOL	224
• LA BATAILLE DE CORRUNNA-ESPAGNOL	269
• LA BATAILLE DE ESPAGNOL-TALAVERA	295
LA BATAILLE D'AUERSTAEDT	240
AUTUMN OF GLORY	175
1807 THE EAGLE TURN EAST	289
ACHTUNG ! SPITFIRE	246
BORODINO'41	186
GOLAN TO SINAÏ	125
LANDSHIPS	210
LA BATAILLE DE WAVRE	186

GAME RESEARCH DESIGN

• FIRST TO FIGHT	300
• WAR IN THE DESERT	474
SECOND FRONT	660
FOR WHOM THE BELL TOLLS	390

AVALON HILL

• GERONIMO	259
• EMPIRE OF THE RISING SUN	328
• A.S.L. SOLO	215
• A.S.L. ANNUAL 95	165
COLONIAL DIPLOMACY	399
ADVANCED THIRD REICH	370
A.S.L.	306
BEYOND VALOR	246
BREAKOUT NORMANDY	220
CARTES ASL/SL	35
CODE OF BUSHIDO	246
CROIX DE GUERRE	216
GUERILLA	190
GUNG HO	307
HISTORY OF THE WORLD	240
HOLLOW LEGIONS	157
KAMPF GRUPPE PEIPER I	216
LAST HURRAH	112
M.B.T.	220
MAHARAJA	220
PARATROOPER	119
PARTISANS	145
RED BARRICADES	157
TURN POINT STALINGRAD	190
WEST OF ALAMEIN	299
YANKS	224

COLUMBIA GAMES

• EUROFRONT	210
• EAGLES : WATERLOO (JEU DE 60 CARTES)	55
DIXIE : SHILOH (JEU DE 60 CARTES)	55
DIXIE : BULL RUN (JEU DE 60 CARTES)	55

THE GAMERS

• LEROS	239
• MARENGO	179
• STALINGRAD POCKET 2ND ED..	n.c.
BLACK WEDNESDAY	239
TUNISIA	239
YOM KIPPUR	179
APRIL'S HARVEST	215
THE ARDENNES	195
ENEMY AT THE GATES	370
GD 40	224
GUDERIAN'S BLITZKRIEG	240
HUNTERS FROM THE SKY	239
MATANIKAU	209
NO BETTER PLACE TO DIE	220
THUNDER AT THE CROSSROADS 2ND ED.	239

GMT

• WAR ELEPHANT 2ND ED.	112
• DIADOCHOÏ	110
• CRISIS : KOREA 95	216
• CRISIS : SINAÏ 1973	259
• EIGHTH AIR FORCE	209
• LION OF THE NORTH	216
• TYPHOON !	277
DICTATOR	95
JULIUS CÆSAR	379
THE BATTLES OF WATERLOO	248
VICTORY IN THE WEST	216

ORIFLAM

• NACH FRANKREICH	349
• YOM KIPPOUR	n.c.
STALINGRAD	235
AFRICA	250
LES AILES DE LA GLOIRE	235
SPQR	349
ELEPHANT DE GUERRE	130

VICTORY GAMES

2nd FLEET	229
3rd FLEET	270
5th FLEET	270
6th FLEET	222
7th FLEET	259
AMBUSH	264
MOVE OUT (EXT. AMBUSH)	112
PURPLE HEART (EXT. AMBUSH)	165
ACROSS FIVE APRIL	225
CARRIER	259
CENTRAL AMERICA	224
FLASHPOINT : GOLAN	298
GULF STRIKE 3rd Ed	296
KOREAN WAR	179
LEATHERNECK	150
LEE VS. GRANT	159
OPEN FIRE	239
PACIFIC WAR	360
PAX BRITTANICA	179
PELOPONNESIAN WAR	239
SHELL SHOCK	264
SILVER STAR	188
TOKYO EXPRESS	269

DESCARTES

CIVILISATION	290
DUNE	290
RES PUBLICA ROMANA	279
JUNTA	190
DIPLOMATIE	289
BARBE NOIRE	250
CONDOTTIERE	290
BLOOD BERETS	230

JEUX DE PLATEAUX

TRAJECTOIRES	237
CREDO !	225
"IL ETAIT UNE FOIS"	114

SOIREE DE MEURTRE

UNE MORT SUCREE	149
ENQUETE DANS LE PASSE	149
DOUBLE MEURTRE AU SOLEIL	149
SANGLANT ANNIVERSAIRE DE MARIAGE	149

Spécial Fêtes !

Pour toute commande passée avant la fin de l'année, nous offrons au choix :
deux dés
une figurine en résine
100 pochettes pour cartes



PHILIBERT
12, rue de la Grange
67000 STRASBOURG
Tél. : 88 32 65 35
Fax : 88 32 26 37

Horaires :
Lundi de 14h à 19h
Mar-Ven : de 10h à 12h et de 13h à 19h
Samedi de 9h à 19h non-stop

Prix uniquement valables en vente par correspondance.

COMMENT COMMANDER ?

Par courrier : *sur papier libre accompagné d'un chèque ou d'un mandat postal du montant de la commande (ajouter les frais de port si la commande est inférieure à 450FF)*
Par téléphone : *au 88 32 65 35 avec N° de Carte Bleue ou en contre remboursement.*

TOUS LES ENVOIS SONT POSTES EN COLISSIMO RECOMMANDE
FRAIS DE PORT *: 35 FF EN FRANCE METROPOLITAINE*
PORT GRATUIT *: POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE A 450 FF*

PAIEMENT PAR CARTE BANCAIRE SUR SIMPLE APPEL TELEPHONIQUE



(JC)²

Jeux de cartes à jouer et à collectionner

Rubrique écrite en noir sur fond blanc, édition limitée à deux pages par numéro.

Alderac Entertainment

● L'éditeur du magazine *Shadis* nous propose **Legend of the Five Rings**, un jeu sur le Japon médiéval, assez joli. Comme pour jouer il faut avoir au moins une carte de base (un peu comme pour *Star Trek*), l'éditeur a eu l'idée d'imprimer sur le dos de boîte l'une des bases. On est donc sûr de pouvoir jouer avec un starter. Il existe six dos de boîte différentes.

Atlas Games

● **On the Edge** : *Surviving on the Edge* est un manuel pour mieux jouer à ce jeu de cartes. C'est sans doute l'un des mieux conçus car en dehors des listes et commentaires, il donne de nombreuses informations de background et des conseils pour débutants.

Columbia Games

● **Eagles** : Nous attendons *Waterloo*, dont le système devrait être proche de celui de *Dixie*. Les unités ont leur nom écrit dans leur langue d'origine. Si le système de répartition des cartes permet toujours d'avoir facilement l'ensemble des cartes du jeu, Columbia Games introduit un système de cartes rares, inhabituelles et courantes, en faisant des versions gold, silver et bronze de chaque carte. Ainsi, la carte Napoléon gold sera plus rare que la carte Napoléon bronze, mais n'aura strictement aucune différence en terme de jeu.

Daedalus Games

● **Shadowfist** : *Netherworld* est la première extension pour ce jeu, elle devrait comprendre environ 130 cartes.

Decipher

● **Star Trek** : La boîte en fer contenant toutes les cartes de la première édition du jeu est disponible. Les cartes sont à bord argenté ; on aurait bien aimé y trouver également les cartes promotionnelles diverses. L'extension *Alternate Universe* arrive en décembre.
● **Star Wars** est annoncé pour bientôt (peut-être Noël, mais plus sûrement en janvier). Le jeu de base mettra en scène les personnages du premier épisode (A New Hope/Un nouvel espoir).

Descartes Éditeur

● **Doomtrooper** : *Warzone* est disponible. Nous vous signalons l'errata suivant pour la v.f. : la carte Capitaine 5/6/9/10 affilié Bauhaus ne change pas. Par contre la carte Capitaine 6/8/7/9 affilié Capitol change de nom et devient Captain. Le texte de la carte devient : « OFFICIER (CAPITAINE). Aussi longtemps que le CAPTAIN reste dans votre escouade, tous vos combattants Capitol d'une V inférieure ou égale à 8 tuent automatiquement leur adversaire à la première blessure. » Les mots soulignés sont ceux qui ont changé.
● **James Bond 007** : Le jeu *GoldenEye* est prévu pour la sortie du film *Golden Eye* (décembre). Il contiendra plus de 200 cartes à base de photos (dont 10 ultra-rares) avec un léger gaufrage doré. Une partie des photos proviendront de ce film, mais des méchants et des alliés seront extraits des films précédents (Jaws entre autres).

FPG

● **Guardians**. Voyez notre critique plus loin. En raison de son succès, il est difficile de se procurer les cartes de ce jeu. La première extension, *Dagger Isle*, est prévue pour bientôt.

Halloween Concept

● **Intervention divine**. Une édition complète du jeu de base, avec des cartes au bord doré à l'or fin, est disponible en boîte format bible, en tirage très limité.
● **Lotus noir** spécial listes de cartes devrait être disponible.

Heartbreaker

● **Super Nova** est un jeu space opera de construction d'empires. Il est vendu sous la forme de paquets de 18 cartes avec une règle de jeu. Les cartes ne sont pas très belles, mais d'après notre spécialiste Frank Stora, le jeu est très intéressant, et plus proche du bridge que de *Magic*. On n'a besoin que d'un seul paquet en commun pour tous les joueurs, et il est suggéré d'avoir environ six paquets quand on joue de deux à quatre joueurs.

ICE

● **Middle Earth™** : *The Wizards* est le jeu de cartes des Terres du Milieu, qui voit s'affronter les plus grands magiciens de ce monde. Dans tous les paquets de base, il y a 20 cartes identiques, afin que le jeu soit jouable dès le début. Signalons que la carte Gandalf a été dessinée par un Français : Olivier Frot. Le jeu est prévu pour jouer en solitaire ou faire s'affronter jusqu'à 5 sorciers.

Last Unicorn Games

● **Heresy** est toujours attendu avec impatience par les amateurs de dessins sombres et macabres, qui pourront les apprécier sur un format de carte proche de celui des tarots traditionnels.

Ludis

● **Kult** : La traduction du jeu de cartes devrait être disponible en décembre. Ambiance macabre attendue.

Marvel

● **Over Power** est disponible. Il y a six paquets de base de 55 cartes pour débuter. Deux de X-Men : *Sworn to Protect* et *Mutants Unite*, deux de méchants : *Deadly Foes* et *Lethal Enemies*, un de « divers » : *Heroes Assemble*, et un avec les Fantastiques : *Clobberin'Time*.

New Millenium Entertainment

● **Battlelords** : On attend toujours ce jeu de space opera.

MultiSim

● **Kabal** : Pour Noël, MultiSim propose un paquet « initiation » contenant 1 paquet de base, 4 recharges standard, 9 recharges *Daïmon* et 1 T-Shirt. Il faut être au moins deux joueurs pour jouer. Disponible par correspondance.

Siroz Productions

● **Dragon Wrath** est un jeu d'origine espagnole (avec de belles illustrations de Segrelles par exemple) dont le mécanisme était très (trop ?) proche de *Magic*. Mais la version française, avec de toute nouvelles règles, est bientôt disponible.

Steve Jackson Games

● **INWO** : On attend toujours l'extension *Assassins*.

Target Games

● **The Crow** : Le jeu est sorti. Il est vendu sous la forme de paquets de 15 cartes avec une règle de jeu qui semble relativement simple.

● **Doomtrooper** : Des championnats mondiaux seront organisés pour les 16/19 mai à Stockholm (Suède), les championnats français devraient être organisés par Descartes (de décembre à mars, finale en avril à Paris au salon du jeu). Renseignements mondiaux sur internet au http://www.target.se.

TSR

● **Spellfire** : Une nouvelle édition (la troisième) du jeu de base est disponible en anglais. Elle contient 20 nouvelles cartes, et 150 cartes ont été revues « afin de battre les cartes des éditions précédentes ». Marketing ?

● **Dragon Dice** : Ce jeu de dé wargamorigolo est enfin mieux distribué en France. Le kicker pack #1 est attendu pour bientôt (des monstres ! des monstres !), ainsi que des accessoires : tapis de jeu, écran pour joueur, cartes de sorts.

White Wolf

● **Rage** : L'extension *The Wyrm* donnera toute possibilité pour détruire tout le monde (y compris soi-même) et jouer les méchants. Si vous voulez organiser des tournois de *Rage* ou avoir des informations sur les prochaines traductions de ce jeu, contactez Lori Sanders sur internet à l'adresse eurorage@aol.com.

Wizards of the Coast

● **Magic en anglais** : *Homelands* est paru. Des nouvelles extensions sont bien sûr prévues pour 1996, mais rien n'est encore annoncé.

● **Vampire – The Eternal Struggle** : Nous attendons.

● **Netrunner** : Le jeu cyberpunk est repoussé à début 1996.

● **Magic en français** : *Terres natales* est parue environ deux semaines après sa

Liste des cartes Terres natales pour Magic : L'Assemblée

Les cartes sont classées par ordre alphabétique pour chaque couleur. Le code qui suit est sous la forme (Type de carte/Rareté). Les types de cartes sont : A (artefact), AC (artefact-créature), T (Terrain), Inv (Invoquer :), Éph (Éphémère), Int (Interruption), Rit (Rituel), Enc (Enchantement), EM (Enchantement du monde), E : (Enchanter : type de carte). Les niveaux de rareté sont de type C (courante) ou I (inhabituelle). Le chiffre qui suit la rareté indique le nombre de fois que la carte est répétée sur la même planche de 121 cartes. Toutes les cartes C4 existent avec deux dessins différents (chaque dessin est donc de rareté C2).

ARTEFACT. Bannissement selon Feroz (A/I1), Carillon de l'apocalypse (A/I1), Destrier mécanique (A/C1), Didjeridou (A/I1), Flèches barbelées (A/C1), Gnomes mécaniques (AC/C1), Nuée mécanique (AC/C1), Outils de Joven (A/I3), Rhinocéros d'ébène (AC/C1), Rotérocopthère (AC/C1). **TERRAIN.** Abbaye d'Aysen (T/I3), Bourg d'An-Havva (T/I3), Château Sengir (T/I3), École de magie (T/I3), Fort Koskhun (T/I3). **BLANC.** Abbé Hazduhr (Inv/I1), Alchimiste sanctif (Inv/C4), Bestiaire serraïte (E : /C1), Bureaucrates ayséniens (Inv/C4), Caravane marchande (Inv/C4), Croisé aysénien (Inv/I1), Faucon de Mesa (Inv/C4), Gargouilles de l'abbaye (Inv/I3), Grand route d'Aysen (Enc/I1), Homme-bêtes (Inv/I1), Inquisiteurs serraïtes (Inv/I3), La volière serraïte (EM/I1), Mère abbesse (Inv/C4), Paladin de Serra (Inv/C1), Prophétie (Rit/C1), Psychopompes (Inv/I3), Rashka la tueuse (Inv/I3), Sangsues (Rit/I1), Soraya des faucons (Inv/I1), Trêve (Éph/I1). **BLEU.** Albatros géant (Inv/C4), Farfadet marine (Inv/I3), Huître géante (Inv/I3), Le décret mystique (EM/I1), Malédiction selon Baki (Rit/I1), Mar'djhân (Inv/I1), Mauvaise passe (Éph/C1), Minotaure des labyrinthes (Inv/C4), Mur de varech (Inv/I1), Narval (Inv/I1), Obscur dédale (Inv/C4), Oubli (Rit/I1), Parchemin du marchand (Rit/C1), Pirates des brisants (Inv/C4), Récif corallien (Enc/C1), Reveka, Sajmage (Inv/I1), Stase en série (Éph/I1), Tempête d'Æther (Enc/I3), Trollesse marine (Inv/I3), Trou de mémoire (Int/C4). **NOIR.** Autocrate sengien (Inv/I1), Baron Sengir (Inv/I1), Carrosse de noirceur (Inv/I1), Chauves-souris sengiennes (Inv/C4), Chiens de chasse fantômes (Inv/I3), Cortège funèbre (E : /C1), Dévoration de la licorne (E : /C4), Fielleux timèriens (Inv/I1), Grand loup-garou (Inv/C1), Grand-mère Sengir (Inv/I1), Grille du cimetière (Inv/C4), Irini Sengir (Inv/I3), L'Ombre d'Ihssân (Inv/I3), Les chutes du Koskhun (EM/I1), Pierre tombale (Éph/C1), Sort de dessèchement (Rit/C4), Sort de servilité (Enc/I3), Torture (E : /C4), Veldrane le Sengien (Inv/I1), Visage brisé (Éph/I1). **ROUGE.** Ancêtre anabaan (Inv/I1), Chandler (Inv/C1), Châtiment (Rit/I3), Ciel hivernal (Rit/I1), Clan des mariniers nains (Inv/I1), Ehron l'Implacable (Inv/I3), Embuscade (Éph/C1), Escarmoucheurs (Inv/C4), Évaporation (Rit/I3), Façonneur d'esprits anabaan (Inv/I1), Garde du corps anabaan (Inv/C4), Joven (Inv/C1), Loup ardent (Inv/I1), Malédiction de la Griffe de fer (E : /I1), Marchande naine (Inv/C4), Mine orque (E : /I3), Poney des nains (Inv/I1), Ruines des An-Zerrins (Enc/I1), Shaâmane anabaane (Inv/C4), Tour selon Aliban (Éph/C4). **VERT.** An-Havvanéens (Inv/C4), Araignée des souches (Inv/I3), Auberge d'An-Havva (Rit/I3), Blaireau rhizorien (Inv/I1), Brume affamée (Inv/C4), Carapace (E : /C4), Fée de Saule (Inv/C4), Fée noble (Inv/I1), Fille de l'Automne (Inv/I1), Furets de Joven (Inv/C1), Harnachement de mammouth (E : /I1), Lézard sauteur (Inv/C1), Ordre primordial (Enc/I1), Ours spectraux (Inv/I3), Prêtresse de Saule (Inv/I1), Racines (E : /I3), Renouvellement (Rit/C1), Rétrécissement (Éph/C4), Saule l'Automne (Inv/I1), Sergent d'An-Havva (Inv/I1).

▷

MONGHOL & GHOTA







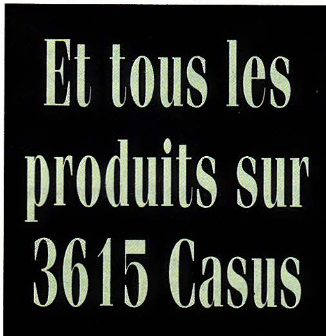


version originale *Homelands*. Une liste vous en est proposée.

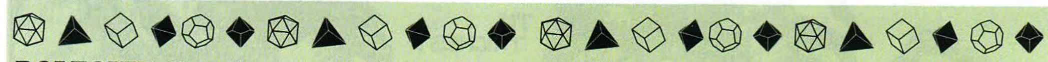
● Wizards of the Coast ouvre officiellement une filiale en France en janvier 96, en banlieue parisienne, pour s'occuper de la diffusion et de la promotion de tous les jeux édités par WotC. Un « service consommateurs » sera ouvert pour répondre à toutes les questions de règle sur *Magic*, s'occuper de l'organisation des tournois sur la France par le biais d'antennes régionales, gérera le classement de la « Duelist Convocation », transmettra les desiderata du public français à la maison mère aux États-Unis. On s'adressera à ce service par courrier, minitel, Internet et téléphone (sans doute un numéro vert). Le championnat de France aura sans doute lieu en juillet (on parle de Parthenay, capitale française du jeu de société). Nous vous donnerons les coordonnées complètes dans notre prochain numéro.

Publication amateur

● Thierry Oberlé propose une **petite variante de Magic**, sur la base de pays à conquérir sur une carte du monde, où chaque continent impose des changements de règles. 13 pages pour 20 F port compris chez Thierry Oberlé, 35 rue des Moulins, 11110 Salles d'Aube. ■

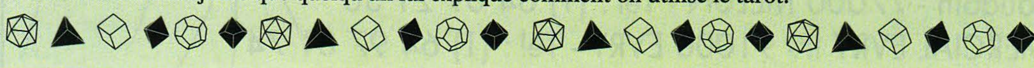






ROLEQUIZ. *Questions par Frédéric, réponse par Pierre.*

● Citez un jeu dans lequel les personnages incarnés par les joueurs sont d'éternels voyageurs, découvrant sans cesse des villes et des contrées plus mystérieuses les unes que les autres.
● Citez un jeu dont l'univers est constitué d'une infinité de mondes parallèles.
● Citez un jeu qui transcende, sans le renier, le cadre classique du médiéval-fantastique pour aller à la découverte des plus grandes civilisations de notre passé.
● Citez un jeu que des règles simples mettent à la portée de tous les joueurs débutants, mais qui demande au meneur de jeu d'être à la hauteur, et en particulier de savoir improviser.
● Citez un jeu doté d'une jolie feuille de personnage dont l'élément principal est un cercle représentant les quatre éléments.
● Ceux qui ont répondu respectivement *Rêve de Dragon*, *Mega*, *Légendes*, *Hurlements* et *Nephilim* ont gagné. Ceux qui ont répondu *Everway* à chaque fois ont également gagné.
● Question subsidiaire : Jonathan Tweet, l'auteur du nouveau jeu édité par Wizards of the Coast, sait-il lire le français ?
● Réponse subsidiaire : Même pas ! Dans sa ludothèque de travail, il n'a que *Chimères* (et *Capitaine Vaudou*, mais bon, c'est un cadeau !), qu'il croyait être *Rêve de Dragon*, et dont il attend toujours que quelqu'un lui explique comment on utilise le tarot.



Jeu de cartes en anglais

GUARDIANS

Au mois de septembre, un nouveau jeu de cartes à jouer et collectionner a débarqué des États-Unis sans grand battage et au compte-gouttes. Ce fut pourtant tout de suite la ruée car les illustrations des cartes sont l'œuvre de grandes pointures : Ploog, Maitz, Warhola, Parkinson et Brom. Le résultat est esthétiquement superbe, ce qui ne fait qu'ajouter de l'intérêt à un jeu drôle et subtil.

Dans *Guardians*, 2 à 4 joueurs s'affrontent dans une ambiance médiévale-fantastique délirante qui mélange paladins, pirates, goblins, licornes, liches, dragons, zombies, flamants roses, idiots du village, cochons volants et super mannequins...

Chaque joueur incarne un gardien (Guardian !) qui cherche à dominer le royaume. Retranché derrière sa forteresse (Stronghold) formée d'un triptyque de trois cartes, le gardien envoie ses armées à la conquête des six territoires (deux rangées de trois) situés entre les deux forteresses ennemies.

Plusieurs innovations constituent l'originalité du jeu. Tout d'abord, les armées des gardiens, formées avec les cartes piochées, sont assemblées dans la forteresse et se déplacent, face cachée, sur les territoires comme des piles de pions dans un wargame. Cela ajoute une dimension stratégique, surtout à 4 joueurs. La taille des armées est limitée à 30 points de vie (Vitality) de créatures, ce qui entraîne des choix tactiques dans leur composition.

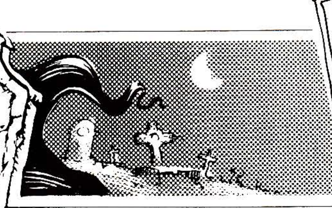
Choix rendus encore plus subtils par le système de jeu riche de possibilités : attaques à distance, pouvoir spécial influant sur le combat (Command Card), prime à l'armée la plus nombreuse (Secondary Attacks), sorts, augmentation de la vitalité de créatures par transfert d'énergie (Chanelling), etc.

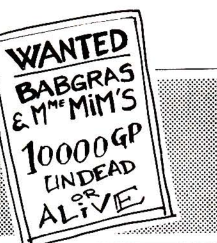
De plus, certaines créatures sont sensibles à la bière, à l'or ou aux filles, et peuvent quitter le combat si l'adversaire sort une carte de corruption (Bribery) adéquate.

L'ensemble donne des parties tactiques, équilibrées et avec de nombreux rebondissements dans les combats. *Guardians* a été testé avec trois extensions qui sont d'ores et déjà prêtes. La première comptera environ 120 cartes, illustrées par de nouveaux artistes, et devrait sortir au cours du mois de décembre, en même temps que la version illimitée du jeu de base.

Pierre Lejoyeux





















DATE. CHRIS / SÉGUR FIN

TÊTES D'AFFICHE

Les jeux viennent d'arriver : premières impressions.

À propos des abréviations au-dessus du nom des jeux : v.f. signifie en français dans le texte ; v.o. signifie écrit en étranger.

Un jeu de rôle en v.f.

WRAITH

Voyage dans l'outre-monde

Ce n'est un secret pour personne : l'éditeur français Ludis possède une prédilection pour les jeux sombres. Après *Kult*, qui faisait assez fort dans le genre, voici *Wraith*, un chef-d'œuvre métaphysico-morbide funèbre et inspiré. Rappelons le thème : les joueurs incarnent des fantômes, des spectres désincarnés qui n'ont jamais trouvé le repos et errent désormais dans un monde parallèle, régi par des lois sévères et cruelles. Croyez-moi, on finit par s'y faire, d'autant qu'il est possible, grâce à un pouvoir d'Incarnation, de se déplacer dans le monde physique.

L'une des grandes originalités du jeu réside dans le fait que chaque personnage possède un côté sombre, pris en charge par un autre joueur et représenté par une fiche de personnage autonome. Le Monde des Ombres, que vous allez peu à peu apprendre à connaître, est un univers étrange (cauchemar éveillé pour certains, fantasmagorie hallucinée pour d'autres) qui possède la beauté maladive et le charme vénéneux des œuvres d'Edgar Allan Poe ou de James O'Barr (*The Crow*). Pour tout dire, *Wraith* se hisse largement au niveau de *Mage* ou de *Vampire*.

Qu'en est-il de la traduction ? Comme ils l'ont fait avec *Kult*, les traducteurs/adaptateurs de Ludis ont essayé de surpasser l'original. La présentation reste la même, sauf pour la couverture et les illustrations pleine page, qui ont été entièrement refaites (les originaux étaient un peu « à côté de la plaque »). La qualité littéraire de l'ensemble est tout à fait honorable, d'autant qu'à l'instar de ses « cousins », *Wraith* est affublé d'un jargon très spécifique assez difficile à retranscrire. Il s'agissait surtout d'éviter le ridicule et de respecter l'esprit de l'original – pari cent fois gagné.

Aucune raison donc, si vous avez aimé *Vampire* et les autres, de bouder ce sombre joyau. Sans compter que les premiers suppléments annoncés sont incontournables : recueil de scénarios (l'impressionnant *Midnight Express*) et *Player's Guide*.

Fabrice Colin

Un jeu de rôle édité en français par Ludis. Prix : environ 219 F.

Pour Ars Magica, en v.f.

LA CRÊTE DES BRUMES

Tout vient à point...

Depuis la parution d'*Ars Magica* en français, on attendait des précisions sur la très fameuse Alliance de la Crête des Brumes. Il en était question, en filigrane, dans pratiquement tous les suppléments parus, mais les informations concrètes étaient peu nombreuses. Voilà de quoi combler l'attente des plus impatients...

Ce gros livret de 120 pages est, en fait, un cadre de campagne « prêt à servir ». Le MJ n'a qu'à le lire et à y lâcher les personnages. De conversations avec les PNJ en incidents, ils construiront l'histoire eux-mêmes. Les trois quarts du livret sont consacrés à une description fouillée des alentours de l'Alliance, vus sous l'angle mortel, puis d'un point de vue magique. Il y a largement assez de barons assassins, d'ecclésiastiques comploteurs et de lieux bizarres pour alimenter des mois de jeu...

L'Alliance proprement dite n'occupe qu'une trentaine de pages : lieux, résidents, problèmes divers... mais aussi, et surtout, son histoire sur près de deux siècles.

C'est du très bon travail, qui rendra bien service aux MJ qui n'ont pas le temps de passer des heures à plancher sur leur campagne. Les auteurs se sont visiblement documentés sur le XII[e] siècle, ce qui nous évite de trop grosses bourdes historiques (même si j'ai personnellement du mal à croire qu'une bande de magiciens puisse résider pendant des décennies dans une immense tour ornée de dragons, sans attirer l'attention de ses voisins. Mais après tout, nous sommes dans l'Europe mythique...).

Tristan Lhomme

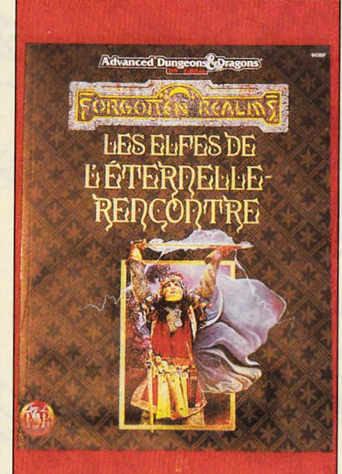
Un supplément pour Ars Magica, édité en français par Descartes Éditeur. Prix : 179 F.

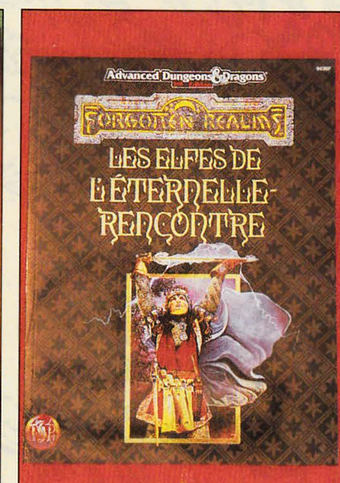
Pour AD&D 2, en v.f.

LES ELFES DE L'ÉTERNELLE-RENCONTRE

Rencontre inattendue

Comment expliquer que le territoire interdit des Royaumes oubliés connaisse soudain des visiteurs ? La parution d'un supplément consacré au lieu de retraite des Elfes, ce havre de paix au-delà des mers dont les amateurs de Tolkien saisiront aisément l'inspiration, paraît pour le moins surprenante alors qu'on lisait dans la boîte de base que l'Éternelle-Rencontre demeurerait à jamais un lieu secret. Faut-il voir dans ce revirement la réponse à une demande du lectorat ou la patte des commerciaux ?





Quoi qu'il en soit, le paradis devient donc tangible. Le supplément s'articule autour du témoignage d'un marin qui se targue d'être une exception. Chaque chapitre est prétexte à la description exhaustive des lieux et de ceux qui y habitent : coutumes, gouvernement, races, villes, nouvelles créatures, « profils » de carrière pour les personnages elfes, sans oublier un chapitre assez long sur la magie elfique, comprenant notamment un passage sur la « magie » totémique, intéressant et novateur.

Si le style paraît destiné à préserver le secret de l'île, on peut tout de même déplorer que ce lieu enchanteur ne bénéficie plus de ce voile de mystère qui le rendait si onirique et se transforme en un Royaume classique avec son gouvernement, sa diplomatie et sa liste d'armées. Si d'autres races cohabitent avec les Elfes, comme les Faunes, les Centaures, les Sylvaniens, l'accent n'est pas mis sur ce qui les lie à la race elfique mais sur leurs capacités à défendre l'île et leurs dissensions politiques. Et que dire de la flotte de guerre elfique ou des différents types de guerriers spécifiques à l'Éternelle-Rencontre. Et pourquoi les idées de campagne tournent-elles autour des ennemis de l'île, pourtant supposée à l'écart du monde ? Sur ces points, l'auteur se noie dans un conventionnalisme déplacé. Si la qualité et l'exhaustivité rendent ce supplément aisément jouable, le ton décevra les joueurs en quête de réelle évasion.

Sylvain Ferrieu

Supplément pour AD&D 2, édité en français par TSR. Prix : environ 190 F.

Pour Shadowrun, en v.f.

LES NATIONS DES AMÉRICAINS D'ORIGINE

Le petit livre rouge

Ce supplément, la traduction des *Native Nations*, fournit toutes les informations nécessaires pour découvrir et jouer dans les territoires indiens après l'Éveil. En plus d'être indispensable pour connaître la géographie de l'Amérique du Nord au XXI[e] siècle, il ouvre de nouvelles perspectives, en particulier à ceux qui veulent sortir de Seattle et aux MJ consciencieux qui veulent construire une campagne cohérente.

Le livret de 167 pages, correctement traduit, présente huit Nations indiennes et un scénario très bien fait qui permet de découvrir les pays du nord et de se mêler des affaires privées des Américains d'origine.



Chaque Nation est présentée sous le format classique *Shadowrun*, déjà utilisé dans le supplément sur Seattle : on y parle de l'histoire, de la culture, de l'économie, du gouvernement et des lois, des relations internationales, et de généralités. Cette forme peut sembler assez aride à la lecture, mais elle permet de retrouver facilement une information pratique. « Pratique » est le mot qui qualifie bien ce supplément, axé sur la technique : on dispose de toutes sortes de listes, de prix et de statistiques, choses utiles au jeu, mais on regrette parfois que l'aspect purement culturel soit peu abordé. En particulier pour les joueurs qui veulent travailler le background de leurs aventures et de leurs personnages. Néanmoins, de nombreux commentaires et digressions émaillent le texte et permettent de découvrir des aspects très intéressants de l'univers (les commandos sioux Wildcats, les survivants Mormons ou encore les « esclaves condamnés » des Tsimshians). On en voudrait plus.

Les Nations est un supplément utile, technique, efficace, et nécessaire pour découvrir tout ce qui fait la richesse ethnique de l'univers de *Shadowrun*.

Jean-Michel Ringuet

Un supplément en français
édité par Descartes Éditeur.
Prix : 215 F.

(Remerciements à la boutique l'Antre des Dragons de Bordeaux.)

Un jeu de rôle en v.f.

NIGHTPROWLER

Au voleur ! Au voleur !

Imaginez-vous en compagnon de Conan, quand il volait encore des reliques dans des temples de Set, ou à la place de Fafhrd essayant de réparer les bêtises du Souricier gris ! *Nightprowler* est un jeu de rôle médiéval-fantastique plutôt classique, dont la classe de personnage unique est : voleur !

Au chapitre des ressemblances avec d'autres jeux, on notera : de très nombreuses sous-classes de personnages (monte-en-l'air, escamoteur, garde du corps, assassin...) dans lesquelles on grimpe en niveau en acquérant des points d'expérience (grâce aux missions réussies, mais aussi à l'argent amassé), un bestiaire fourni (depuis une prolifique race d'hommes-lézards jusqu'aux traditionnels morts-vivants), des nains et des elfes, une géographie proche de notre Europe médiévale, et un système avec un dé à 20 faces.

Au chapitre des ajouts personnels : une race d'hommes-chats (les félis, dont nos plus anciens lecteurs se rappellent peut-être), une race d'hommes-rongeurs, un système de combat que je n'ai pas pu tester en détail, mais qui – s'il est complexe – devrait permettre d'équilibrer gros bras et fins tireurs (de l'usage de la rapière contre la hache à deux mains), un système de simulation sympa, une magie très puissante réservée à des sorciers non joueurs (encore plus puissants que les magiciens du monde de *Conan*).

Pour ceux qui critiquaient le « vide » des jeux Siroz, ils auront là près de 370 pages (quasiment la taille de *Warhammer JdRF*) d'informations diverses et variées sur tout ce qui peut intéresser des voleurs urbains : employeurs, police, juges, guildes, recel, prison, protections, outils, pièges, poisons, etc. On est presque submergé par les informations historiques sur le monde environnant, ce qui obligera le meneur de jeu à les lire plusieurs fois avant d'en présenter un résumé synthétique à ses joueurs.

Si vous voulez jeter des boules de feu à tout-va, procurez-vous *AD&D*. Si vous aimez lutter à coups d'escopette contre les monstruosités du Chaos, achetez *Warhammer*. Mais si vous préférez la vie teintée d'ombre et de mystère des habitants de villes telles Laelith ou Lankhmar, essayez donc *Nightprowler*, la dernière création de Croc et son équipe.

Pierre Rosenthal

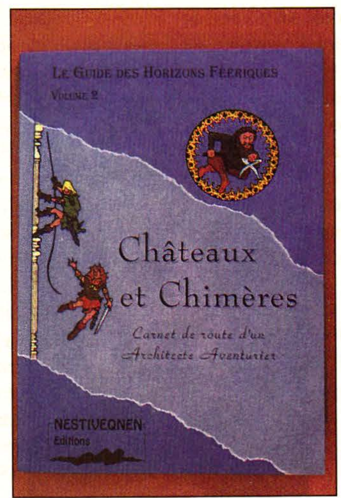
Jeu de rôle médiéval-fantastique
édité en français par Siroz Productions.
Livre à dos cartonné d'environ 370 pages.
Prix indicatif : 269 F.

Bâtisses et véhicules, en v.f.

CHÂTEAUX ET CHIMÈRES

Le retour des poètes

Deuxième tome des suppléments narratifs de la société d'édition Nestiveqnen, cet ouvrage nous emmène cette fois sur le terrain de l'architecture, avec la description des découvertes phénoménales d'un architecte-aventurier. Le texte est servi par le style de Philippe Alliot et Stéphane Truffert, et agrémenté des dessins si particuliers de ce dernier, qui lui confèrent sa cohérence visuelle. L'ensemble dépasse le simple amalgame d'informations de l'aide de jeu classique pour tendre vers une œuvre à vocation littéraire, sortant des canons traditionnels. Car si le meneur de jeu peut tirer son inspiration des nombreuses idées développées dans le livret, le jeu de rôle proprement dit (avec chiffres) laisse place au récit, dans lequel un architecte part en quête d'une mythique bibliothèque « multiverselle », construite au lieu d'interaction de tous les plans. Plusieurs pages sont ainsi consacrées aux plans de cette étrange bâtisse. Principal sujet d'étude architecturale, la bibliothèque permet aussi d'avancer quelques conjectures sur la nature du multivers et sur le mouvement des plans.



D'autres constructions valent aussi le détour, comme la ville qui s'enfonce ou la grande voie qui relie les villes entre elles, et qui s'étend, un peu plus chaque jour, à la recherche d'une nouvelle ville mythique. Mais les bâtiments ne constituent pas la seule richesse de ce supplément, qui dispose d'autres trouvailles bien choisies. A commencer par des véhicules, comme les roulottes théâtrales qui servent aussi de scène, ou les Droûgs, des créatures si énormes que les humains ont pu construire des villes sur leur dos. L'empire, tel qu'il est ici décrit, fourmille de bonnes idées : les mémoires vivantes de Khalidan, ou la bibliothèque dont les livres répondent aux désirs de leur consultant, se révèlent fondamentalement originales. Ces inventions qui constituent, outre le plaisir de la lecture, le second argument de cet ouvrage, pourront s'adapter sans trop de travail à n'importe quel jeu de rôle médiéval, et pourquoi pas à d'autres univers prévoyant l'exploration de mondes en ruine par exemple. L'éclectisme et l'indépendance des poètes de Nestiveqnen se confirment, tandis que la nouvelle vague du jeu de rôle se réconcilie avec la littérature et l'art du conteur.

Sylvain Ferrieu

Le guide des horizons féeriques vol. 2
« Châteaux et chimères »,
publié en français
par Nestiveqnen.
Prix : 139 F.

Un jeu de rôle en v.o.

RAPTURE - THE SECOND COMING

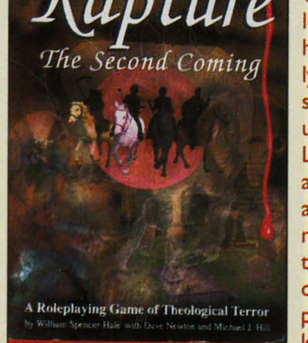
Apocalypse No?

Que du beau monde penché sur le berceau du petit nouveau! Les auteurs, William Spenser Hale et Dave Newton, ne sont pas les premiers venus (ils ont notamment collaboré, respectivement, à *Vampire* et *Dangerous Journeys*) et la liste des testeurs témoigne indubitablement en leur faveur. Cela suffit-il pour faire un bon jeu? Joker. Dans *Rapture*, les joueurs évoluent dans un monde similaire au nôtre et promis à une imminente apocalypse. Problème: ils sont pratiquement les seuls à être au courant (et doivent convaincre un monde incrédule que le cauchemar a déjà commencé, etc.). Comment diable en sommes-nous arrivés là? Très simple: les prédictions de la Bible se sont réalisées les unes après les autres. L'Antéchrist est déjà là, les fameux Sceaux se brisent les uns après les autres (on en est au numéro 4, il serait peut-être temps de s'affoler...), des guerres éclatent un peu partout, un antipape fait son apparition, de nouveaux camps de concentration se mettent à éclore et le monde court de désastres en catastrophes. L'éternel combat entre les forces du Mal et celles du Bien fait rage, sans doute pour la dernière fois. Les auteurs définissent *Rapture* comme un jeu de «terreur théologique» et ne reculent devant aucun effet de manche pour plonger leurs lecteurs dans l'effroi.

Curieusement, la sauce a bien du mal à prendre. Peut-être est-ce la faute aux illustrations, rarement évocatrices (encore que John «Maleficium» Cobb parvienne à sauver la mise)? Peut-être est-ce la faute de *Kult*, paru trois ans auparavant sur un thème assez similaire, et qui reste la référence en la matière? Toujours est-il que, malgré un système de règles assez efficace et quelques idées intéressantes (la forte connotation «religieuse» du jeu reste tout de même une nouveauté – rien à voir avec la satire jouissive d'*In Nomine Satanis*), *Rapture* ne parvient jamais véritablement à convaincre. On se demande vraiment quelle est la place des personnages dans toute cette histoire. Si la fin du monde est inéluctable, à quoi bon lutter? Le pire, c'est que les auteurs l'avouent eux-mêmes: «Il y a peu de choses que les joueurs puissent faire. L'humanité est maudite.» Inutile pourtant de jeter *Rapture* aux orties: si vous désirez investir dans l'horreur contemporaine, l'ouvrage constituera un excellent additif à la gamme World of Darkness de White Wolf, et pourra servir de base à une campagne très intéressante. C'est tout le mal qu'on lui souhaite.

Fabrice Colin

Un jeu de rôle en anglais édité chez Quintessential Mercy Studio. Prix: environ 200 F.

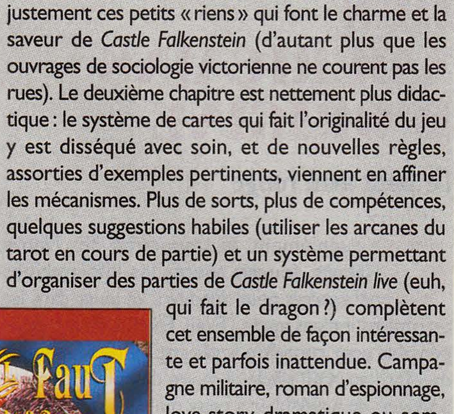


Pour Castle Falkenstein, en v.o.

COMME IL FAUT

... Comme on aimerait en voir plus souvent

Comme il faut, deuxième supplément pour *Castle Falkenstein*, a été présenté un peu exagérément comme un guide du joueur à part entière, mais il n'en reste pas moins un authentique trésor de finesse et d'inventivité. La première moitié de l'ouvrage est consacrée à l'étude du fonctionnement de la société victorienne (comment se comporter avec une lady, comment provoquer un ennemi en duel, comment faire partie d'un club, bref: que faire de son temps lorsque l'on est riche et désœuvré en 1870). Bizarrement, on ne retrouve pratiquement aucune référence au côté fantastique du jeu: à peine quelques lignes sur les Faë et les Dragons, c'est un peu dommage... Côté historique par contre, rien à redire: Tom Olam connaît son sujet sur le bout des doigts. Certains trouveront que des sujets du style «comment décorer une salle de bal» ou «peut-on se présenter à une soirée accompagné de sa maîtresse» ne présentent guère d'intérêt en cours de partie, mais je pense pour ma part que ce sont justement ces petits «riens» qui font le charme et la saveur de *Castle Falkenstein* (d'autant plus que les ouvrages de sociologie victorienne ne courent pas les rues). Le deuxième chapitre est nettement plus didactique: le système de cartes qui fait l'originalité du jeu y est disséqué avec soin, et de nouvelles règles, assorties d'exemples pertinents, viennent en affiner les mécanismes. Plus de sorts, plus de compétences, quelques suggestions habiles (utiliser les arcanes du tarot en cours de partie) et un système permettant d'organiser des parties de *Castle Falkenstein live* (euh, qui fait le dragon?) complètent cet ensemble de façon intéressante et parfois inattendue. Campagne militaire, roman d'espionnage, love-story dramatique ou sommet d'horreur gothique, *Castle Falkenstein* est souvent tout cela à la fois, mais les dernières pages du supplément vous aideront à faire un choix... Un passage un brin convenu, qui ne gâche toutefois en rien les grandes qualités de *Comme il faut*...





Fabrice Colin

Un supplément en anglais édité chez R.Talsorian Games. Prix: environ 140 F.

Pour World of Darkness, en v.o.

OUTCASTS - PLAYER'S GUIDE TO PARIAHS

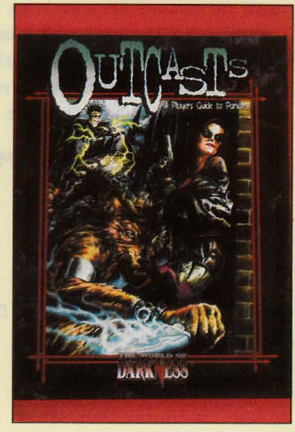
La société n'a pas voulu de nous? Qu'elle se rassure...

Clanbook, Tribebook, Tradition Book, le *Player's Guide to Pariahs* mange à tous les râteliers et se penche sur les laissés-pour-compte du Monde des Ténèbres. Caitiffs chez les vampires, rônins chez les garous, Hollow Ones chez les mages, tous vivent en marge d'une société qui les rejette parce qu'ils ont le malheur d'être différents (très politically correct, tout ça). Rares pourtant sont ceux qui ont réellement choisi une telle existence.

Les trois chapitres les concernant affichent une structure quasiment analogue: introduction confessionnelle (genre «laissez-moi vous compter mes malheurs...»), description de la vie quotidienne, histoire et/ou philosophie, étude des relations avec les clans/tribus/traditions «normaux», nouveaux pouvoirs et personnalités marquantes. On se serait aisément passé du dernier chapitre, *Storytelling*, duquel on ne sauvera que quelques vagues idées de scénarios, mais peu importe: ce qui fait tout l'intérêt de Outcasts, c'est bien qu'il bouscule les idées reçues. Ce n'est pas la première fois que White Wolf joue sur ce paradoxe: dès que l'on change de point de vue, les choses se présentent sous une perspective nouvelle. Autrement dit (par exemple): et si les membres de la Camarilla que nous avons incarnés pendant des années n'étaient que des conservateurs bornés, tyranniques et intolérants? *Outcasts* exploite cette possibilité au maximum, et l'idée fonctionne à merveille. De là à le considérer comme une parabole à peine voilée sur le racisme...

Fabrice Colin

Un supplément en anglais édité par White Wolf. Prix: environ 100 F.



Jeu par correspondance en v.f.

MAGES

« L'Ascension »…

Sur une terre dévastée par les anciennes guerres elfes, se dresse une Tour monumentale. Érigée par les gnomes, elle protège les représentants des dernières races connues avant l'Apocalypse (elfes, humains, nains, orcs, gobelins…). Malheureusement, la guerre se poursuit à l'intérieur de la Tour. Votre personnage est l'un de ces magiciens (elfe noir, rouge, vert, mauve ou encore humain) qui luttent pour le pouvoir. Vous allez, au fil du jeu, tenter de développer vos connaissances, trouver des objets magiques… Pour vous aider à explorer les différents niveaux du donjon, pardon de la Tour, vous pourrez compter sur quatre suivants dont vous choisirez la race et la profession (assassin, courtisane, guerrier…). La Tour compte une dizaine de niveaux, avec des lieux et des populations à découvrir.

La création du personnage est basée sur la dépense de 26 points, à répartir dans 6 caractéristiques (combat, dextérité, habilité…) selon une échelle de bonus. Tous les mages ont un score de départ de 5 en magie, valeur qui peut être augmentée en choisissant des défauts (Peuplade ennemie ou Mauvais karma).

A chaque tour de jeu, le mage a 4 points d'Action (3 pour ses suivants) qui lui permettent de mener certaines actions : chercher des informations dans la Tour, fouiller des lieux (ossuaires elfes, nécropoles gnomes…) afin de trouver des grimoires ou de l'or, s'entraîner, étudier, combattre, monter (ou descendre) à un autre niveau de la Tour… Le résultat de chaque action est déterminé par la table de résolution unique, qui oppose une caractéristique à une difficulté déterminée par les circonstances. De plus, vous aurez à gérer votre repaire : loyer, salaires des suivants, amélioration du confort ou de la sécurité…

Il est difficile de résumer les multiples possibilités qui s'offrent au mage que vous dirigez, ainsi que les 29 pages de règles, mais si vous aimez jouer des magiciens dans les univers d'heroic fantasy, ce JPC ne vous décevra pas.

Samuel Zonato

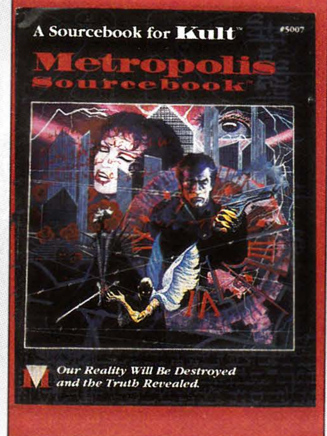
Jeu par correspondance. Édité par Mathias Hersperger, 8 chemin de la Cure, 1012 Lausanne, Suisse. Type : aventure et magie dans un univers médiéval-fantastique. Un tour : tous les 21 jours, 25 francs français (possibilité d'abonnement).

Pour Kult, en v.o.

METROPOLIS

Parental advisory ?

Petit rappel à l'attention de ceux qui auraient perdu le fil : *Kult*, jeu suédois à l'origine, a connu deux versions successives. En 93, les Américains de Metropolis Ltd. ont traduit la première édition ; Ludis s'est inspiré de la seconde pour la version française. *Metropolis* (le supplément) a été conçu par l'équipe suédoise pour la *seconde* édition, mais Metropolis Ltd. a décidé malgré tout de le traduire. Résultat : certaines informations ne sont pas cohérentes avec celles du jeu américain (comprenez : la *première* édition). Nous y sommes ? Parfait.



Bienvenue donc à Metropolis, allégorie vivante et tentaculaire, cité éternelle et emblématique dont la seule évocation suffit dit-on à ébranler les âmes les plus endurcies. Le premier chapitre détaille les différentes façons d'y pénétrer : accidents traumatisants, distorsions temporelles, portails dimensionnels…, les voiles de la réalité sont parfois ténus. Chaos urbain, cloaque embrumé, ruines abandonnées… La Mère de toutes les Cités peut revêtir bien des apparences, et la deuxième partie, *Structure of Madness*, leur est largement consacrée. Le troisième chapitre, *Lairs of Power*, présente quant à lui des descriptions détaillées des palais des Archontes et du Démiurge. Vos joueurs ne sont peut-être pas près d'en voir la couleur, mais les auteurs en profitent pour laisser filtrer quelques secrets capitaux. *Cogs in the Machine* vous propose une visite guidée des endroits les plus significatifs de Metropolis : la Cité des Morts, la Mer Primale…, tandis que *The Damned*, définitivement cauchemardesque, exhibe une galerie de créatures épouvantables, dignes des Unbidden de *Whispering Vault*.

Deux remarques s'imposent : en premier lieu, *Metropolis* est bien un supplément indispensable. Il regorge d'informations aussi utiles que surprenantes, et les idées de scénarios dont il est émaillé le destinent aux MJ – et à eux seuls. D'autre part, *Kult* reste bien le jeu le plus violent et le plus extrême du marché, mais c'est aussi, dans le genre horreur contemporaine, une œuvre d'une qualité exceptionnelle. *Metropolis* vient à point nommé pour le rappeler.



Fabrice Colin

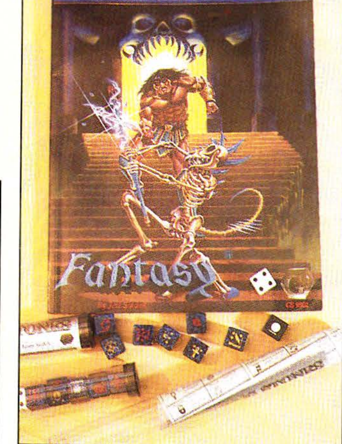
Un supplément pour Kult, en anglais, édité chez Metropolis Ltd. Prix : environ 180 F.

Un jeu de dés en v.o.

THROWING STONES

Roulez les pierres !

Après les cartes, voici donc les jeux de dés à collectionner. Après *Dragondice* (TSR), un système de combat de masse, voici *Throwing Stones*, de la société GameSmith. Dans une ambiance médiévale-fantastique, le jeu met en scène des duels entre deux personnages, où le but est d'assommer l'adversaire. Un livret de règles, vendu séparément, permet d'étendre le système de simulation et d'en faire un vrai jeu de rôle.



Throwing Stones utilise des dés spéciaux vendus par paquet de 9. Chaque paquet est constitué de 7 pierres (stones), de personnages (dés bleu marbré), d'une pierre de monstre (dé noir) toujours identique et d'un d6 « normal ».

Les faces des pierres portent des symboles représentant un groupe de compétences (Nature, Nécromancie…), un pouvoir spécial (Berserk, Ignorer l'armure…), des bonus (croix ou épées). La couleur des faces est également importante. Elle codifie les caractéristiques des personnages (rouge pour la Force, or pour l'Intelligence et argent pour l'Agilité). Enfin, une classe de personnage est inscrite sur une face (Barbare, Amazone, Assassin, Samourai, Thaumaturge…).

Un personnage débute avec 4 pierres qui sont autant de niveaux d'expérience, et se définit par les noms inscrits sur les pierres (par exemple : Barbare 2, Thaumaturge 1, Amazone 1). Au cours des duels ou des aventures, le personnage acquiert de l'expérience et de nouveaux dés qu'il choisit en fonction du nom de classe… et à condition de les avoir achetés.

De même, les monstres possèdent plus ou moins de dés en fonction de leur puissance : de 1 pierre pour une grenouille jusqu'à 10 pierres pour un dragon…

Le système de jeu est très simple. Chaque action a une difficulté et correspond à une combinaison de compétence et de caractéristique. Pour réussir, il suffit d'obtenir plus que la difficulté en additionnant les faces de couleur, les symboles de la compétence et les bonus éventuels en lançant les dés du personnage.

Le tout donne un système de jeu original et facilement maîtrisable. Malheureusement, la partie jeu de rôle souffre d'un manque de scénarios et d'un monde sans grand intérêt…

Pierre Lejoyeux

Un jeu de dés à jouer et collectionner, en anglais, édité par GameSmith. Prix : environ 80 F.

▷

Jeu par correspondance en v.f.

KSAR SOLAR

Une place au soleil…

Notre bonne vieille Terre a été (une nouvelle fois !) ravagée par une guerre nucléaire (pas de polémiques !). Après s'être réfugiés dans des cités souterraines pour attendre la fin des radiations, les rares humains survivants rejoignirent la surface pour découvrir que la belle planète fertile avait laissé place à un désert brûlant. Sont alors apparus les ksour (petite leçon de grammaire : un ksar, des ksour), des petits bunkers mobiles et solaires, qui voyagent à travers le désert pour récolter différentes richesses : météorites, ruines déterrées ou encore carcasses de véhicules…

Vous êtes à la tête d'une de ces microsociétés dont vous devez assurer la survie. Hélas, d'autres ksour se dressent sur votre chemin. Votre but est simple : vaincre ou périr ! Heureusement, aux côtés de votre ksar, vous pourrez constituer une armée afin de vous protéger au mieux et (survie oblige) pouvoir attaquer vos adversaires. Il existe huit types de blindés ou « insectes » (allant du camion blindé au char lourd), parmi lesquels vous pourrez choisir jusqu'à dix véhicules qui constitueront votre armée. Mais encore faut-il amasser le maximum de richesses afin de pouvoir se constituer cette armée puis améliorer ces unités. Après chaque combat, vos pilotes survivants acquièrent de l'expérience. A noter que votre armée peut être améliorée entre chaque partie.

Une partie oppose de deux à huit joueurs (avec la possibilité de demander un duel contre un ami). Chaque tour est divisé en douze phases. Le jeu se situe au niveau tactique, avec déplacement et tir de vos différentes unités. Il n'y a pas possibilité de négociations entre les joueurs.

Terre de Jeux sait se diversifier au niveau des thèmes, *Ksar Solar*, wargame post-apocalyptique, faisant suite à *Tatanka*, où vous incarnez un chef indien.

Samuel Zonato

Wargame par correspondance d'origine française. Édité par Terre de Jeux, 88 avenue de Jussieu, 91600 Savigny-sur-Orge. 1 tour : 10 ou 15 jours, 30 F.

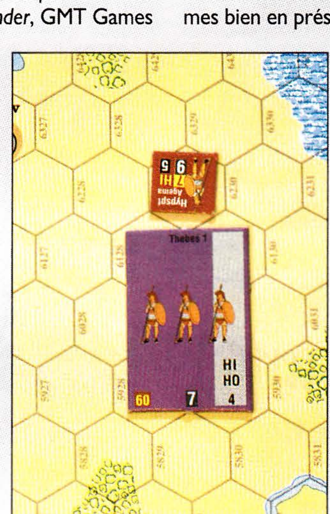
Pour Alexander – Deluxe Edition, en v.o.

DIADOCHOI

Raphia puissance 4 !

C'est toujours avec une pointe d'émotion que les passionnés de *SPQR* racontent leurs exploits sur Raphia, la bataille la plus intéressante de ce jeu et de tous ses modules réunis : armées de même type et de force égale, unités variées (phalanges, peltastes, cavalerie légère et lourde, éléphants…), combats acharnés et indécis jusqu'au bout. Avec *Diadochoi*, le premier des modules d'extension pour *Alexander*, GMT Games nous offre quatre fois ce plaisir et ses ingrédients avec les batailles de Paraitacene (-317), Gabiene (-316), Gaza (-312) et Ipsus (-301), épisodes marquants de la guerre des Diadoques qui a vu s'entre-déchirer les successeurs d'Alexandre le Grand. Pas de nouvelles règles ni de nouvelles cartes cette fois-ci, mais 182 pions supplémentaires à ajouter à ceux d'*Alexander* pour constituer les pléthoriques armées hellénistique en présence.

Les quatre scénarios sont parfaitement équilibrés, sans que le moindre artifice de règle ne soit nécessaire pour pimenter les parties. Les affrontements sont extrêmement tactiques, car les principaux chefs ont quasiment tous la même initiative et les mêmes capacités. De plus, les batailles se déroulent sur des terrains parfaitement plats ou désertiques (les cartes utilisées proviennent d'*Alexander*), les manœuvres sont ainsi aisées et leur coordination déterminante. La bataille d'Ipsus, sommet du module, qui met en présence 130 000 fantassins, 20 000 cavaliers et 500 éléphants, demande à ce titre aux joueurs une habilité hors du commun, que peu d'affrontements antiques mettront autant en valeur. Les amoureux du jeu de diplomatie *Les Diadoques* (publié en 1991 dans *Casus Belli*) seront en outre heureux d'y retrouver leurs héros Antigone, Eumène, Ptolémée et Séleucos à la tête de leurs armées. Nous sommes bien en présence du meilleur module d'extension de la série *GBH* depuis *War Elephant* (1992), qui vient justement d'être réédité en français par Oriflam sous le titre *Éléphant de guerre*.



Taille comparée de la phalange thébaine d'Epaminondas avec les hypapisthes d'Alexandre le Grand.

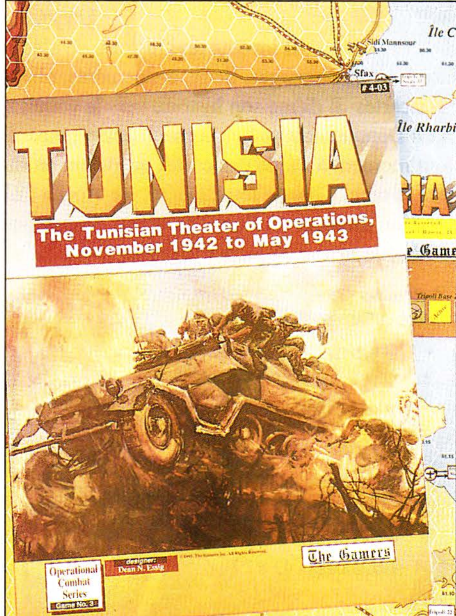
Diadochoi contient en outre 58 pions destinés à de futurs scénarios sur les guerres grecques de l'époque hoplitique classique, qui paraîtront dans le magazine *C3I*. Parmi eux, un phénomène : le pion de la phalange thébaine d'Epaminondas est de la taille de 6 pions carrés standard (force 60 !). A lui seul il peut justifier votre achat…

Frédéric Bey

Une extension pour le wargame The Great Battles of Alexander – Deluxe Edition, en anglais, édité par GMT Games. Prix : environ 140 F.

Un wargame en v.o.

TUNISIA



Ils sentent bon le sable chaud !

Après avoir réclamé à cor et à cri de l'exotisme et un thème original pour cette magnifique *Operational Combat Series*, The Gamers nous propose pour le troisième volet de cette série de prendre un peu de bon temps sous le soleil tunisien. Le thème de l'action retrace les derniers soubresauts de l'Axe en Afrique du Nord entre novembre 1942 et mai 1943, date à laquelle l'Afrika Korps évacua le continent africain. La présentation est toujours impeccable, les cartes sur papier glacé sont toujours aussi agréables à l'œil, et grande première : The Gamers a fourni une boîte pour ranger les 780 pions et marqueurs. Les règles sont divisées en deux livrets, un de 40 pages qui regroupe non seulement les règles de la série (avec quelques modifications), mais aussi toutes les règles optionnelles qu'on trouvait dans les deux précédents volets ; le deuxième (24 pages) regroupe les règles propres à la bataille proposée. Le niveau de jeu se situe à l'échelle opérationnelle : un hexagone représente 7 kilomètres, les unités varient du bataillon au régiment et un tour de jeu correspond à trois jours. Afin de simuler les différentes phases de la bataille, six scénarios de complexité et de taille variables sont proposés. Il existe pour les plus courageux un scénario de campagne qui couvre la période de novembre 42 à février 43.

Une fois de plus, le jeu s'adresse aux joueurs confirmés (surtout si vous avez déjà joué à un des deux titres précédents). Les débutants pourront éventuellement se pencher dessus avec une bonne connaissance de l'anglais et un « maître » pour les guider. On apprécie donc la constance de la série, son côté enfin exotique, et on souhaite de tout cœur qu'Oriflam obtienne de traduire en français un des trois jeux de la série pour qu'elle devienne plus abordable. Enfin, souhaitons que le prochain module nous entraîne encore plus loin du front Est.

Sylvain Ferreira

Wargame en anglais édité par The Gamers. Prix : environ 320 F.

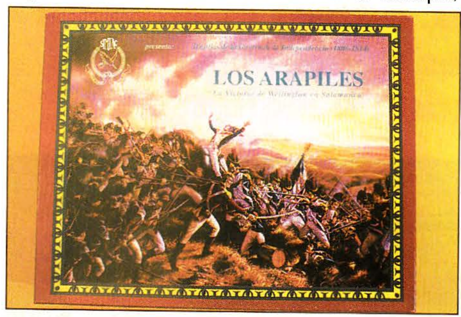
▷

Un wargame en v.o.

LOS ARAPILES

Le Duc de fer dans un jeu d'enfer !

Simtac est un nouvel éditeur espagnol qui s'est lancé avec l'ambition, grande et respectable, d'établir un nouveau standard en matière de simulation tactique napoléonienne. *Los Arapiles* est le second volume de la série *Battles of the Peninsular War* et une incontestable réussite à cet égard. S'il existait un prix de beauté pour les wargames, nous avons là une miss Univers potentielle. Pions et marqueurs, aides de jeu, livrets de règles et de scénarios, tous les composants du jeu sont magnifiquement réalisés. Il n'y a que les cartes qui fassent un peu trop artisanal ou dessin d'enfant, à mon goût. Mais c'est surtout une belle bête qui a la tête très bien faite. Le système de jeu présente des innovations majeures qui le placent d'emblée comme un futur standard (de fait, il semble bien que Clash of Arms fasse de même dans la 4ᵉ édition des règles de la série *La Bataille*). La simulation des tactiques de mouvement et de combat à l'époque impériale est très détaillée : formation des unités, action combinée des trois armes, importance relative du feu et du choc. Par exemple,



pour refléter l'extrême rareté des engagements au corps à corps, il n'y a pas de table de combat : ce sont les pertes au feu et la manœuvre (prise de flanc) qui décident du sort des unités. On y trouve aussi les fameuses règles de commandement attendues par tous : organisation hiérarchique de la chaîne de transmission des ordres, respect de la longueur des lignes de communication, nature des ordres disponibles à chaque niveau. Notons particulièrement l'ordre de mise en réserve qui permet de retirer une division du front de bataille afin qu'elle puisse reconstituer ses unités (c'est-à-dire ramener les fuyards) et son moral. Le fait de pouvoir placer toutes les unités d'une division ou d'un corps dans un état particulier (en réserve, en manœuvre, au combat) impose de ne plus seulement raisonner hyper tactique, pion par pion, mais aussi de garder une vision d'ensemble de l'évolution du combat et de l'état global de son armée, division par division. Bref, voilà un wargame qui demande des qualités de stratège aussi bien que de tacticien. Le premier volume de la série (*Saguntum*) étant épuisé, je ne puis que vous recommander l'investissement dans *Los Arapiles* ou, si la complexité vous rebute, d'attendre la sortie du prochain module avec règles simplifiées sur la campagne d'Égypte en 1801.

Marc Brandsma

Wargame tactique espagnol en anglais, avec traduction française de la règle de base disponible, de la série « Battles of the Peninsular War » édité par Simtac. Prix : environ 480 F.

Un wargame en v.o.

LA BATAILLE DES CORUNNA-ESPAGNOL

Quoi de neuf ?



Après une course-poursuite désespérée en plein hiver 1808-1809, la campagne de Galicie du maréchal Soult s'achève devant les murs de La Corogne où Sir John Moore, privé d'artillerie et de cavalerie, est forcé de livrer bataille. Son armée est menacée de destruction si la flotte anglaise ne parvient pas à la rembarquer à temps. De son côté, Nicolas-Jean de Dieu compte bien anéantir l'ennemi avec ses propres forces et pour sa plus grande gloire, avant que le corps de Ney ne vienne la lui disputer. Le neuvième titre de la série *La Bataille* de Clash of Arms dépeint cet affrontement tragique où se joue pour une bonne part le succès militaire de la campagne d'Espagne de l'Empereur. Il s'agit de la réédition actualisée d'un jeu autrefois publié par Marshal Enterprises (comme *Albuera* et *Talavera*). Avec trois scénarios et peu d'unités sur la carte (une quarantaine dans chaque camp), il permet d'aborder la série par des parties rapides et amusantes. La fameuse qualité des productions CoA est au rendez-vous, et les amateurs de belles cartes et de magnifiques pions multicolores sont gâtés. Côté système de jeu, il s'agit d'une simulation tactique napoléonienne très fouillée, complexe à maîtriser, mais d'un réalisme certain. L'avantage d'une telle série (neuf jeux !) est évidemment d'offrir, basées sur les mêmes mécanismes, une grande variété de situations dont La Corunna n'est pas la moins intéressante. Cependant, il est temps que CoA sorte la 4ᵉ édition des règles qui devrait moderniser le système et marquer le renouveau de la série.

Pour finir, sachez que ce jeu propose le *what if* du siècle : couler le *Bellerophon* plus de six ans avant le dernier voyage de l'Empereur.

Marc Brandsma

Wargame tactique en anglais de la série « Les batailles dans l'âge de l'Empereur Napoléon » édité par Clash of Arms. Prix : environ 370 F.

Un wargame en v.o.

EUROFRONT

Du bois dont on fait les monstres

Avec ses premiers jeux « de cubes » (*Napoleon, Quebec 1754, 1812* et surtout *Rommel in the Desert*), Columbia avait préparé le terrain pour les jeux stratégiques sur la Deuxième Guerre mondiale en Europe : *EastFront, WestFront* et *MedFront*. Pour les fanas de ces petits parallélépipèdes de bois qui permettent de cacher à l'adversaire la force et le type exacts de ses troupes, voici la suite logique : une extension permettant de relier *East, West* et *Med* en un seul mégajeu 39-45.

Le contenu : d'abord, 50 blocs de bon bois canadien fort esthétiques, et les autocollants qui vont avec pour représenter les unités de pays négligés jusque-là dans la série. Et surtout, un copieux livret de règles et de scénarios.

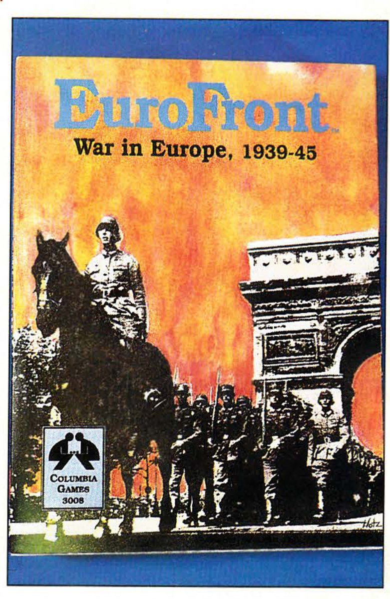
Comme dans le reste de la série, pas mal d'astuces dans les règles (la forme du jeu oblige : pas moyen de s'appuyer sur les foules de pions de *World in Flames*...). L'originalité principale tient sans doute à des règles « diplomatiques » : les deux joueurs peuvent s'efforcer, une fois par tour, de faire survenir un événement aléatoire en leur faveur (entrée en guerre d'un neutre par exemple). On regrettera tout de même deux conformismes que l'on retrouve dans presque tous les jeux sur le même thème.

1) L'entrée en guerre de l'Italie (considérée comme un pays mineur) est décidée souverainement par l'Allemand à partir du moment où il envahit la France (le moment peut juste être retardé, si le joueur manque vraiment de chance au dé ou est très mauvais dans sa campagne de France).

2) La demande d'armistice par la France est pratiquement obligatoire à partir de la chute de Paris (ce qui, faut-il le répéter, n'était pas historiquement fatal). Enfin, un certain nombre de possibilités d'histoire alternative existent bien, mais elles sont pâlichonnes à côté de ce que permettent *Advanced Third Reich* ou des jeux du style *Victory in the West*. Mais bien évidemment, ces réserves sont de peu de poids : cette boîte est un achat obligatoire pour les amateurs de la série !

Frank Stora

EuroFront est une extension de wargame en anglais éditée par Columbia Games. Prix : environ 290 F.



Conspirations

S'il fallait comparer le marché des jeux de rôle à la scène rock internationale, cette version française, revue et corrigée, d'*Over the Edge* appartiendrait sans doute au genre « Indépendant » : subtile, dérangeante et anticonformiste. Autant dire qu'en ces temps d'hégémonie Magic-ienne et « cartiste »*, la sortie d'un jeu de rôle comme *Conspirations* tient presque du miracle.

Premier contact

Vous débarquez à l'aéroport international d'Aubainne, un peu assommé par le décalage horaire, et il vous faut plus d'une heure pour retrouver votre chemin dans ce dédale absurde de couloirs bondés et d'escalators inutiles. Des voyantes à moitié saoules et des dealers un brin anxieux vous proposent leurs services sans la moindre discrétion. Lorsque vous parvenez enfin au sommet de la pyramide, c'est-à-dire en bas puisque la structure de l'aéroport est renversée, un homme de taille moyenne, vêtu d'un complet sombre, s'approche de vous comme s'il vous connaissait depuis toujours.

« M. Le Thuy ?

— Pas... pas le moins du monde..., commencez-vous à balbutier.

— Parfait. Votre voiture vous attend. » Il saisit vos bagages sans vous laisser le temps de réagir et se dirige vers la sortie. Vous lui courez après.

« Mais enfin... Allez-vous m'expliquer ce que...

— Plus tard. »

Votre mystérieux interlocuteur vous a laissé aux mains d'un chauffeur de taxi débonnaire qui fait la conversation pendant que vous ruminez vos pensées. Qu'est-ce qui vous a pris de vouloir venir passer vos vacances ici ? Et pour commencer, pourquoi tout le monde porte-t-il cette sorte de collier ?

« C'est un symbole » affirme votre chauffeur, comme s'il venait de lire en vous. « La pensée de la mort. C'est ainsi que nous nous débarrassons de notre servitude, vous pigez ? » Rien du tout. Peu importe. Le taxi s'arrête devant une sorte d'hôtel dont l'enseigne rouge et scintillante brille faiblement à travers la bruine. Le *No Thanks*... drôle de nom. Et vous n'avez jamais réservé ici ! Trempé de sueur, vous vous épongez le front, ce qui attire immédiatement l'attention d'un passant, de l'autre côté de la rue. L'adolescent traverse en courant pour venir vous rejoindre.

« Vous en êtes, vous aussi ?

— Je vous demande pardon ?

— Je ne connais pas encore tout le monde, il faut m'excuser. Bon, il y a réunion, ce soir. Même heure, même endroit. Faites passer la consigne. » dit-il en vous serrant l'épaule avant de disparaître à son tour. Mais qu'est-ce qui se passe ici ? D'abord ce vieillard, qui vous a fixé de derrière son journal pendant tout le voyage, un mince sourire aux lèvres. Puis ce teckel qui, vous en jureriez, vous a parlé devant un kiosque à journaux. Il... Seigneur !, il vous a demandé l'heure, non ? Et cette petite fille qui vous a donné une part de tarte aux pommes tout à l'heure... Elle s'est évanouie dans un nuage de fumée bleuâtre et vous seul avez semblé vous en apercevoir. Il y a quelque chose qui cloche salement. Seriez-vous en train de rêver ? Vous n'avez pourtant rien bu. Mais voilà qu'on vous tapote sur le bras. Vous vous retournez brusquement : un homme vous regarde d'un air absent. Sa voix, douce et menaçante à la fois, s'insinue dans votre esprit : « Rejoins-nous... Maintenant ! » Où ça ? L'instant d'après, il a disparu. Bon dieu, vous avez besoin de vous reposer un instant. Le vent vient coller une feuille de journal contre votre jambe. Le titre est encore lisible, malgré la pluie : « Mururoa/Sélénites, la Connexion cachée ». Admettons que ce soit une hallucination.

Bienvenue à Al Amarja !

Mais encore ?

Over The Edge fait son apparition début 93. Il a beau être signé Jonathan Tweet (cocréateur d'*Ars Magica*), sa sortie ne déchaîne pas les passions : trop « bizarre », trop fouillis pour convaincre un public déjà saturé de nouveautés, il ne crèvera jamais le plafond des ventes. Seule une poignée d'allumés ou de curieux se sont risqués à « déchiffrer » cet étrange écrit qui navigue en eaux troubles à mi-chemin entre *Twin Peaks*, *Infos du Monde* et *Illuminati*. 1995 : l'éditeur Halloween Concept prend les choses en main et nous propose une refonte totale du produit originel, qui devient *Conspirations*.

De quoi ça parle ?

Al Amarja est une petite île des Bahamas, proche du fameux triangle des Bermudes. Depuis 1936, l'île est placée sous la domination de Monique d'Aubainne, Son Altesse Exaltée, qui règne (semble-t-il) sans partage. Un détail : là-bas, tout n'est qu'apparence, et la vérité reste un concept bien aléatoire – ne vous y fiez pas trop. Al Amarja est sans conteste l'endroit le plus fou, le plus dangereux et le plus excitant de la planète. D'étranges conspirations s'y trament en permanence et l'île agit comme un formidable pôle d'attraction sur tous les désaxés, aventuriers, vrais/faux génies, savants fous et autres schizophrènes de la planète (cette situation, vous le découvrirez bien assez tôt, ne doit pas grand-chose au hasard). En bref, Al Amarja est l'endroit rêvé pour les personnages désœuvrés. Rien ne vous interdit d'ailleurs de l'intégrer à votre univers contemporain, Monde des Ténèbres ou autre : vous n'aurez quasiment aucune adaptation à faire. Dans *Conspirations*, le surnaturel existe, mais tout le monde n'est pas au courant, loin s'en faut. Al Amarja figure en quelque sorte un creuset surréel, un point imaginaire où se focalisent les manifestations paranormales de ce monde. L'île a une concentration anormale de personnages visionnaires, libéraux et ouverts d'esprit, et une proportion tout aussi inquiétante de cinglés pervers et mégalomanes. Elle est, avant tout, ce que vous voudrez qu'elle soit. OVNI malfaisants ? Fantômes amnésiques ? Sectes démoniaques ? Conspirateurs paranos ? Ils sont tous les bienvenus. A Al Amarja, tout est possible pour peu que vous le souhaitiez.

A vous de jouer !

Conspirations se singularise avant tout par une étonnante souplesse. Peu importe ce que vous aurez décidé d'en faire, pourvu que ce soit bizarre, dérangeant, amusant, effrayant et inattendu. Vous « tripez »

L'AVIS DE CASUS BELLI

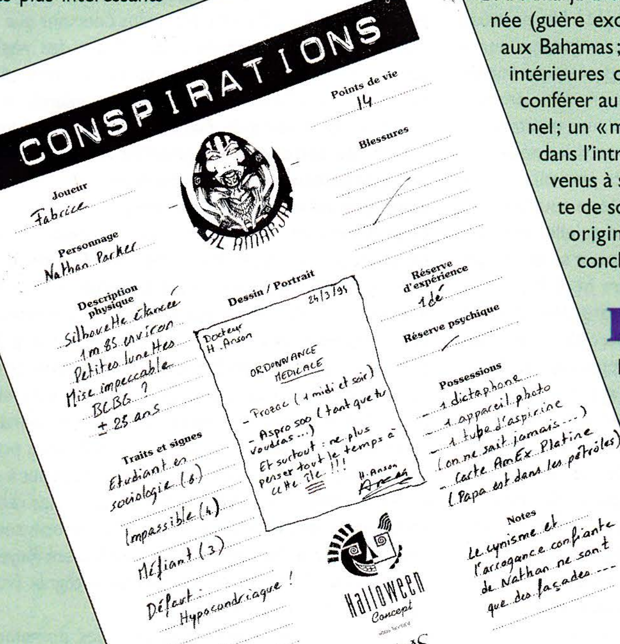
On apprécie
L'énorme liberté laissée au meneur de jeu.

On regrette
L'énorme liberté laissée au meneur de jeu.

sur les théories conspirationnistes Kennedy/CIA/Nazis/OVNI/Elvis Presley ? Pas de problèmes. Vous craquez pour *X-Files* ou *Le pendule de Foucault* ? Vous venez de trouver votre jeu. Rassurez-vous, vous ne serez tout de même pas livré totalement à vous-même : *Conspirations* possède un cadre plutôt fourni, avec son cortège d'espions énigmatiques, d'aristocrates décadents, de brutes épaisses et de technocrates machiavéliques. Al Amarja recèle des secrets qui pourraient faire dresser les cheveux sur la tête des personnages les plus endurcis (ne comptez pas sur moi pour vous en dire plus), mais c'est avant tout un univers de manipulations frénétiques, où les apparences sont trompeuses et où le mystère est devenu un art de vivre. Le monde extérieur, par exemple, se soucie assez peu d'Al Amarja (concours de circonstances ou machination délibérée ?), mais la réciproque est loin d'être aussi évidente. Qui pourrait imaginer que le destin de l'humanité se joue peut-être sur cette petite île épargnée par les médias ? Oubliez cette phrase, et envoyez donc vos joueurs sur Al Amarja : ils ne pourront bientôt plus se passer de cet étrange univers, où se côtoient sans vergogne les pulsions les plus délirantes et les idéologies les plus saugrenues.

Règles : dernière étape avant *Ambre*

Les règles de *Conspirations* se réduisent à leur plus simple expression. Quelques traits marquants (dont les valeurs sont symbolisées par un certain nombre de dés à six faces), un seuil de difficulté à dépasser… et c'est à peu près tout. Pas de compétences, de classes de personnage ou de bonus aux dommages : on est manifestement plus proche de *Chimères* que de *Rolemaster*, même si rien ne vous empêche de créer vos propres règles. En fait, l'univers de jeu est tellement prenant que les règles n'ont guère d'importance. « Si quelque chose ne vous plaît pas, changez-le », tel semble être l'unique maxime de l'auteur – une constante qui s'applique également à l'univers de jeu. Paradoxalement, le système de création de personnages est l'un des plus intéressants qui soient et s'attarde sur des concepts originaux que la plupart des autres jeux n'avaient fait qu'effleurer : liens du personnage avec l'Histoire, philosophie personnelle, vision du monde… Voilà qui devrait avantageusement pallier le manque de caractéristiques « chiffrées », et ouvrir de nouveaux horizons aux joueurs les plus blasés (à cet égard, la simple lecture des exemples donne déjà une idée assez juste du ton général). On l'aura compris, *Conspirations* s'adresse en premier lieu à des joueurs expérimentés et avides d'expériences nouvelles, que la perspective de s'aventurer dans un univers dont ils ne connaissent pratiquement rien ne devra pas effrayer. Quant aux amateurs de mécanismes bien huilés, ils pourront s'abstenir. Voyez le « système » de combat et de pouvoirs psi, par exemple : ici la souplesse s'érige en principe immuable. Les règles, *vos règles*, dépendront surtout de la vision que vous vous ferez du jeu et de la direction dans laquelle vous voudrez mener vos joueurs. La magie existe-t-elle ? A quel état d'avancement les scientifiques d'Al Amarja sont-ils parvenus ? Qu'est-ce que le paranormal ? A vous de voir, et de composer avec les très pertinentes suggestions qui vous sont proposées au fil des chapitres.



Coup de chapeau…

… aux traducteurs/adaptateurs d'Halloween Concept qui ont su faire d'un jeu aussi génial qu'illisible une petite merveille bourrée d'humour et de possibilités. Au-delà de l'évidente qualité de la traduction, qui a su conserver le ton volontiers caustique de l'édition américaine, il faut saluer l'immense travail de réorganisation et d'adaptation dont le « brouillon » d'origine sort réellement transfiguré. Nul n'est obligé de voir dans ce jeu un brûlot anarchiste ou un manifeste social, mais les faits sont là : *Conspirations* est une œuvre intelligente, remuante et novatrice, bourrée de références, de *private jokes* et de conseils originaux, qui n'a rien perdu de son originalité en passant de la langue de Faulkner à celle de Queneau. Outre la refonte complète des chapitres, le texte a subi quelques ajouts et modifications marquantes : l'île d'Al Amarja a été « transférée » de la Méditerranée (guère exotique pour des joueurs français) aux Bahamas ; la couverture et les illustrations intérieures ont été refaites (en mieux) pour conférer au jeu un ton beaucoup plus personnel ; un « mot des adaptateurs » a été inséré dans l'introduction pour aider les nouveaux venus à s'y retrouver ; sans oublier une liste de sources d'inspiration et un scénario original très « Philip K. Dick » pour conclure en beauté cet ouvrage.

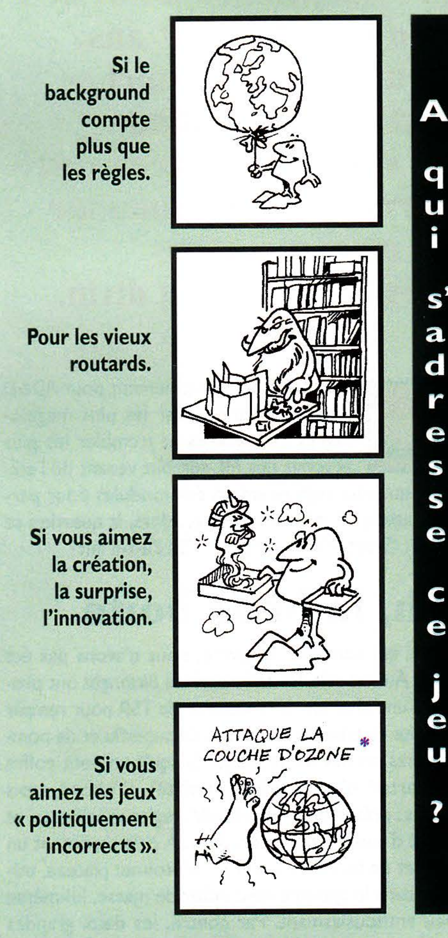
Donc ?

Difficile de dire du mal de *Conspirations*. A l'instar de *Château Falkenstein*, voilà un jeu qu'il sera difficile de l'attaquer sur des critères autres que subjectifs. On pourra arguer du fait qu'il n'a pas été conçu pour des joueurs débutants et ne possède pour ainsi dire pas de règles : soit, et ce n'est ni le premier ni le dernier. On pourra également gloser sur la présence des trois éléments – drogue, sexe et violence – qui valent à notre petit monde les foudres des médias, mais ce serait dénier à *Conspirations* l'une de ses qualités essentielles : l'humour. Cela étant posé, inutile de se voiler la face. *Conspirations* s'adresse à un public adulte et averti.

Dernier point : le suivi. Dans la Tête d'affiche du n° 89 consacrée au jeu, je regrettais le manque d'information sur Al Amarja dans le livre de base. Bonne nouvelle, cette lacune sera comblée début 96 : l'écran sera en effet accompagné d'un guide de l'île, et les suppléments à venir compileront des aventures et du matériel parus dans les extensions américaines. On nous promet même, à moyen terme, des ouvrages de création française. Souhaitons simplement que toutes ces belles promesses puissent se concrétiser le plus rapidement possible. Soutenir dès maintenant ce jeu original serait sans doute le meilleur moyen de s'en donner l'assurance.

Fabrice Colin

Il existe d'ailleurs un jeu de cartes, « On the Edge », basé sur le jeu de rôle « Over the Edge » (voir actualité jeux de cartes CB n° 84).



Idée piquée… mais on ne sait plus à qui.

FICHE TECHNIQUE

Un jeu de rôle en français édité par Halloween Concept (version originale de Atlas Games). *Présentation* : un livre de 160 pages, illustration intérieure noir et blanc, couverture souple en couleur. *Prix* : 179 F.

Birthright

Campaign Setting

POUR AD&D

Qui n'en a pas rêvé ? Détenir le pouvoir absolu, écraser le peuple de taxes, mener ses armées à la victoire, rétablir le droit de cuissage... Hélas, les élections présidentielles n'ont lieu que tous les sept ans. Heureusement, voici Birthright, le monde où vous commencez votre carrière de personnage 1er niveau comme seigneur de sang divin.



Le principe de ce supplément pour *AD&D* a de quoi faire saliver les plus mégalomanes des joueurs et trembler les plus aguerris des MJ, surtout venant de l'éditeur qui sort régulièrement des modules pour personnages « 15e niveau et plus ». Alors, la question se pose : Grosbill en avait rêvé, TSR l'a-t-il fait ?

Oh, la belle boîte

En ce qui concerne la forme, nous n'avons pas été volé. À mon avis, les créateurs de *Birthright* ont profité d'une absence du comptable de TSR pour remplir la boîte de base de l'essentiel, du superflu et de nombreuses cerises sur le gâteau (jusqu'à un petit coffre en carton d'une parfaite inutilité). D'abord, trois livrets : présentation du monde, règles spécifiques, et détail d'une région particulière. À cela s'ajoutent un paquet de laides cartes et un tristounet plateau, utilisés dans le système de combat de masse, lui-même peu enthousiasmant. Par contre, les deux grandes cartes du monde de Cérilia sont belles et bien réalisées. Vous trouverez également une douzaine d'aides de jeu cartonnées, d'intérêt variable. Dans l'ensemble, elles sont bien faites et intéressantes, même si certaines auraient pu être intégrées au corps des règles. Et pour finir un écran pour MJ beau et fonctionnel (quoique faisant un peu double emploi avec une des aides de jeu), beaucoup plus agréable que l'écran officiel commis il y a quelques années par TSR.

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

La dimension épique désormais accessible, la qualité et la quantité du matériel de base.

On regrette

Le système de combat d'armées peu convaincant.

Du sang et des âmes

Que nous réserve le monde médiéval-fantastique relativement classique de *Birthright* ? Un nouveau concept, celui du sang divin. Il y a longtemps, sur le continent de Cérilia, a eu lieu une gigantesque bataille au cours de laquelle les dieux anciens trouvèrent la mort, répandant leur sang sur quelques mortels privilégiés. Les plus arrosés sont devenus les nouveaux dieux, et les autres ont acquis des pouvoirs surhumains liés à l'origine du sang qui les a touchés. Les natures humaine et divine étant ce qu'elles sont, les aspergés utilisèrent ces pouvoirs pour se tailler des royaumes et devenir les seigneurs héréditaires du monde nouveau. Cette notion de sang divin donne à *Birthright* le souffle épique qui fait décoller les grandes campagnes. D'autant que sont apparues les Awnsheghlien, des créatures qui, ayant absorbé le sang du dieu du Mal, se sont transformées en monstres variablement maléfiques, mais généralement fort puissants (elles ne sont pas sans rappeler les Horreurs du monde d'*Earthdawn* (1). À cela s'ajoute l'idée de « vol de sang » : lorsqu'un héros de sang divin, ou un Awnshegh (2), achève une créature également « baptisée » par des dieux, il absorbe une partie de l'énergie du vaincu. Cette pratique peut être à l'origine de nombreux scénarios « à la Highlander ».

Le second plus de ce monde, c'est que les créateurs ont invité tout le personnel de TSR à créer des seigneurs, hauts sorciers, grands prêtres ou chefs de guilde pour peupler les divers royaumes d'une gigantesque campagne, ce qui fait que les relations entre les États de Cérilia n'ont rien à envier à celles d'une tablée de joueurs de *Diplomacy* au printemps 1903. *Birthright* acquiert ainsi une profondeur inconnue des campagnes médiévales-fantastiques habituelles. C'est ce genre de détails qui fait qu'« on s'y croit », et qu'on a envie de jouer dans la cour des grands de ce monde.

Comptable 1er niveau

Passons à un aspect primordial de tout jeu : le système de règles. En effet, rien n'est plus énervant que de voir un monde passionnant gâché par des règles approximatives, incomplètes, et qui ne seront exploitables qu'après l'achat de nombreux suppléments et la sortie de la seconde édition. Ici, soyez rassuré : tout a été testé, et vous pourrez déployer votre génie de gestionnaire avisé sans devoir vous plonger avant dans des tonnes de règles obscures et ambiguës. Le premier bloc de règles concerne la création des personnages, et particulièrement ceux de sang divin. Elles sont bien réalisées, donnant à chaque personnage une spécificité d'emblée, tout en évitant la création de PJ aux pouvoirs déséquilibrés. Ils commencent le jeu avec quelques avantages financiers et une petite troupe de soldats motivés, mais rien, là encore, qui change fondamentalement la puissance d'un personnage nouvellement créé (par rapport à *AD&D*, vous pouvez considérer qu'un noble de 1er niveau équivaut à un perso « normal » de niveau 3). Les classes et les races sont légèrement modifiées, plutôt dans le bon sens. Seul regret : que les éléments du supplément *Player's Option : Skills & Powers*, n'aient pas été intégrés (voir Têtes d'affiche de CB n° 89).

Puis, viennent les règles de gestion des domaines. Vous pouvez choisir de diriger un domaine, une guilde marchande, un ordre religieux ou les ressources

magiques d'un royaume. Chaque classe est plus adaptée à un type d'occupation, mais rien n'empêche un magicien, par exemple, de diriger une guilde ou un royaume. Ces règles sont correctement réalisées, permettant de nombreuses actions aux personnages. Je ne saurais cependant trop recommander au meneur de jeu et aux joueurs de bien lire toutes les règles et toutes les aides de jeu, certains détails importants étant particulièrement bien cachés. À noter que ce système de gestion est très spécifique à Cérilia, et difficilement adaptable à d'autres mondes.

Les règles proposent également un système de combat d'armées à mi-chemin entre le wargame et le jeu de plateau, qui est hélas le point faible de *Birthright*. Non que les règles soient injouables, mais le système est « sec », sans âme, et manque totalement du côté épique nécessaire à ce type de campagne. Personnellement, j'utilise le système de combat de *Bloodlust* (3) pour résoudre les conflits armés sur Cérilia. Le livret de règles contient également la description du panthéon de Cérilia (classique) et le système de magie de royaume. Cette magie, qui fait appel aux forces magiques vives de votre domaine, si elle est utilisable même par les magiciens de bas niveau, ne présente d'intérêt qu'à l'échelle stratégique et pour la gestion de votre royaume. C'est probablement la partie qui gagnerait le plus à être développée dans un supplément (que TSR nous annonce pour le printemps 96), mais le système tient debout tel qu'il est dans les règles de base.

Pour finir, vous bénéficierez de quelques conseils sur la façon de gérer une campagne de *Birthright* (rien de transcendant) et une présentation des monstres de Cérilia, qui ont quelques originalités intéressantes.

Conseils avisés pour MJ entamant une campagne de Birthright

L'État, c'est eux ! Alors que dans la plupart des campagnes médiévales-fantastiques, l'origine et le point de départ des personnages n'ont qu'un intérêt relatif, puisqu'ils seront généralement appelés à parcourir le vaste monde ; dans *Birthright*, un mauvais choix peut signer l'arrêt de mort de votre campagne avant même qu'elle soit lancée.
Voici quelques erreurs à éviter :

- Permettre aux joueurs de créer des seigneurs de royaumes éparpillés aux quatre coins de Cérilia. En effet, gérer les royaumes, les guildes, les temples des voisins de joueurs éloignés les uns des autres est impossible à un meneur de jeu normalement constitué. Le mieux est de les concentrer sur un royaume précis, avec un seigneur, un chef de guilde, un sorcier de royaume et un haut prêtre. De plus, cette combinaison permet d'avoir un groupe d'aventuriers équilibré quand leurs altesses décideront d'aller chasser le dragon.
- Les laisser s'installer n'importe où. Certaines régions de Cérilia sont plus favorables au développement de jeunes royaumes que d'autres. Personnellement, je recommande la baronnie de Dhoesone, aux possibilités d'extension et d'aventure variées.
- Les laisser piller impunément le trésor public. Rappelez aux personnages que le bon peuple verrait mal leur seigneur les taxer lourdement et être le seul à en profiter. Une jacquerie * est si vite arrivée (surtout avec des voisins aussi attentionnés que les vôtres).
- Se laisser enfermer par le côté technique de la gestion du domaine. Considérez chaque décision prise par le régent comme une occasion pour les ramener au jeu de rôle. Les événements aléatoires ne sont pas les seules occasions offertes pour échapper à la routine du pouvoir. N'hésitez pas à faire appel aux Awnsheghlien pour donner un côté épique à la moindre collecte de taxes.

* Jacquerie : révolte paysanne contre les nobles.

Un petit coin de paradis

Le dernier livret de la boîte décrit en détail le sud-est du continent de Cérilia. La réalisation est impressionnante : la description de chaque domaine tient en une à deux pages, mais vous dira (presque) tout sur l'économie, la politique et la personnalité des dirigeants de la région. Quel que soit l'endroit où les joueurs décideront de baser leur campagne, vous aurez largement de quoi les plonger dans un tourbillon d'événements et d'interactions passionnants. Le scénario proposé essaie de tirer parti du contexte particulier des campagnes de *Birthright*. Le résultat est mitigé, mais a l'avantage de présenter le déroulement d'un trimestre de jeu à l'échelle stratégique.

Et maintenant ?

Donc, la forme est belle et bonne, mais qu'en est-il du fond ? S'agit-il toujours d'un jeu de rôle ou avons-nous affaire à un jeu d'alliance type Diplo & Dragons ? En fait, ce supplément sera ce que vous en ferez. Si vous êtes rentier et disposez d'une centaine de joueurs motivés, vous pouvez confier un domaine à chaque personnage, et gérer ce jeu d'alliance semi-grandeur nature pendant quelques années. Si vos ambitions sont plus modestes, et plus orientées vers le jeu de rôle, je vous conseille un mode de jeu qui rappellera sûrement quelque chose aux amateurs d'*Ars Magica* : un joueur crée le seigneur d'un royaume, et les autres jouent ses (plus ou moins) fidèles conseillers, éventuellement chef de guilde (voleur), haut prêtre d'un culte local (prêtre), ou grand sorcier de la cour (magicien). Et tout ce petit monde peut partir en aventure pour le plus grand bien du royaume. D'ailleurs, le système de jeu encourage la participation des persos à diverses expéditions. En effet, le niveau moyen des PNJ est suffisamment bas pour permettre la survie de votre archiduc 1er niveau (par exemple, sachez que tout régent débutant commence avec une garde d'élite… de niveau 0), et la magie puissante est très rare. L'autre facteur qui vous poussera à quitter votre nid douillet et doré est que de nombreux événements aléatoires seront nettement mieux résolus par une aventure où vous ferez intervenir votre altesse royale que par l'envoi de votre fidèle Iznogoud. Ainsi, vous bénéficierez de l'implication nettement plus grande dans votre monde qu'amène le système de gestion, tout en pouvant continuer à casser du gob dans la plus pure tradition Donjons & Dragons (d'ailleurs la grande variété des événements aléatoires permet de découvrir de nouveaux types d'aventure, peu exploités par le genre).

Un suivi assuré

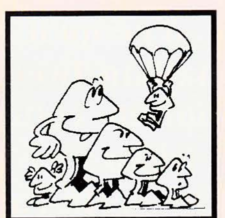
TSR, comme d'habitude, a sorti une rafale de suppléments pour étoffer la boîte de base. L'un d'eux domine largement les autres, il s'agit de *Blood Enemies : Abominations of Cerilia*. Les idées de scénario jaillissent littéralement des pages qui décrivent les divers Awnsheghlien peuplant le vaste monde. Les autres suppléments sur les divers domaines de Cérilia sont d'un intérêt plus limité, car sans imagination, et n'apportant pas les renseignements techniques qui simplifieraient grandement le travail du MJ. Hormis le premier (*Endier*), ils donnent l'impression d'avoir été réalisés à la chaîne et sont particulièrement insipides. Quant à l'unique scénario publié à ce jour, *Sword and Crown* (pour persos de niveau 5-7), il ne manque pas d'intérêt, mais est relativement linéaire, et toute la partie « complot machiavélique » est peu convaincante.

Samuel Delerme

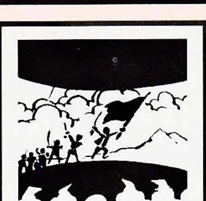
(1) Jeu de rôle américain édité par Fasa.
(2) Un Awnshegh, des Awnsheghlien.
(3) Jeu de rôle français édité par Siroz.

A qui s'adresse ce jeu ?

Si avoir beaucoup de suppléments est important.



Si vous aimez la dimension épique.



Si vous jouez en campagne.

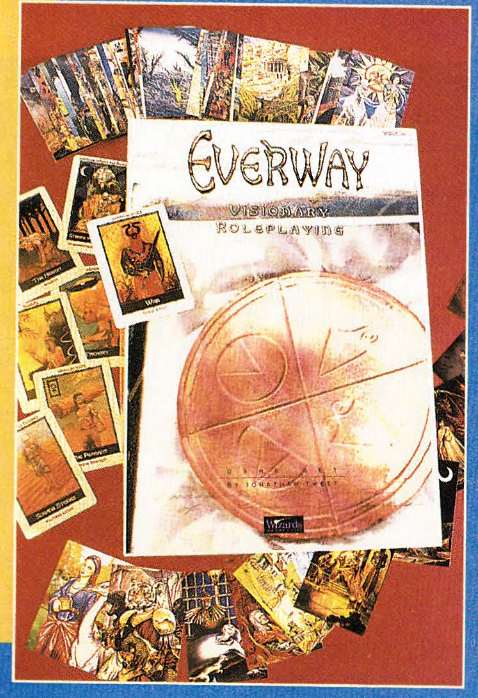


FICHE TECHNIQUE

Birthright Campaign Setting : un supplément pour *AD&D* édité par TSR en anglais.
Matériel : 3 livrets (Rulebook, Ruins of the Empire, Atlas of Cerilia), un écran 4 volets, 2 cartes couleur (79x53 cm), 12 aides de jeu cartonnées, des cartes (soldats, terrains, magie) et un plateau pour le combat de masse, un petit coffre en carton. ***Pour commencer à jouer*** : il faut avoir les basiques (les *Guide du maître*, *du joueur* et le *Bestiaire*, ou leurs versions en v.o. pour vous y retrouver facilement dans les termes). ***Prix*** : environ 220 F.

Jeu de rôle

FICHE-JEU



Everway

Bien que la notoriété soit venue à Wizards of the Coast par le jeu de cartes, l'éditeur n'en a pas pour autant renié ses premières amours, à savoir le jeu de rôle. Rien d'étonnant, donc, à ce qu'il confie à Jonathan Tweet (1) sa nouvelle collection « Alter Ego ». Le premier fruit de cette collaboration vient de paraître : il s'agit du très atypique *Everway*.

Des cartes au service du rôle

Compte tenu de l'objectif d'« Alter ego », qui est de développer une gamme de jeux de rôle susceptibles d'intéresser aussi bien les rôlistes patentés qu'un public plus large (entendez par là les amateurs de jeux de cartes à collectionner), vous ne serez pas surpris d'apprendre que la boîte d'*Everway* contient des cartes, réparties en quatre catégories. D'abord, 90 *Vision cards* qui sont utilisées lors de la création des personnages. Chaque joueur en choisit 5 et doit construire les origines de son alter ego en s'inspirant des illustrations de ces cartes. L'exercice ne manque pas d'intérêt et permet d'enrichir considérablement les personnages. Le meneur de jeu (MJ) peut aussi utiliser ces *Vision cards* pour construire ses scénarios. La deuxième catégorie est composée de 36 cartes qui forment le *Fortune deck*. Il s'agit en fait d'un tarot, créé spécialement pour le jeu. Il est utilisé en cours de partie, principalement par le MJ. Il est également utilisé pour choisir les vertus et les défauts des personnages, ainsi que pour déterminer la principale composante de leur destin. Ce dernier concept (trop long à développer ici) représente l'un des aspects les plus intéressants du jeu. Vertus, défauts et destins sont également utilisés pour caractériser les contrées que les personnages seront amenés à visiter. Les 6 *Quest cards* et les 4 *Source cards* ont un caractère plus anecdotique, elles sont respectivement utilisées pour planter le décor du scénario d'introduction et pour illustrer quelques aspects de l'univers d'*Everway*.

La boîte contient également des feuilles de perso vierges et douze héros prétirés. Ces feuilles, superbes, présentent de façon synthétique les principales composantes d'un personnage. Celui-ci est défini par quatre composantes : l'eau (perception), l'air (intellect), le feu (force, aptitude au combat) et la terre (résistance, endurance). Ces quatre caractéristiques permettent, selon une symbolique fort habile et très facile à utiliser, de déterminer les capacités et les principaux traits de caractère d'un personnage. Vous trouverez enfin trois livrets : le *Playing guide*, le *Guide to the fortune deck* et le *Gamemastering guide*, qui contient entre autres un scénario prêt à jouer. Le tout est en anglais (2).

Arpenter les sphères

Les joueurs incarnent des arpenteurs des sphères (*Sphere walkers*), des héros aux pouvoirs surhumains qui parcourent, pour des motifs divers, une infinité de mondes parallèles appelés les sphères. Chaque sphère se décompose en plusieurs contrées (realms). Chaque contrée correspond en gros au décor d'un scénario. Imaginez un mélange entre les messagers galactiques de Mega et les voyageurs de Rêve de Dragon, et vous ne serez pas très loin du compte. La plupart des civilisations rencontrées dans les sphères sont inspirées des grandes cultures de notre histoire : égyptienne, grecque, inca, indienne, etc. Sans oublier bien sûr notre bon vieux médiéval-fantastique ! La religion occupe une place importante dans la plupart des contrées. Vous trouverez donc, en jouant à *Everway*, une bonne occasion de recycler votre vieux *Deities & Demigods* (3).

Les sphères sont volontairement décrites de façon assez succincte. En revanche, l'auteur s'attarde sur les aspects communs à toutes les sphères (l'hospitalité, le langage, le fait que tous les noms de lieux et de personnes ont un sens, les étoiles et les planètes, l'écoulement du temps...). Un exemple de contrée détaillée est fourni : la cité d'*Everway*, sorte de croisée des chemins qui peut servir de point de départ et/ou de ralliement aux arpenteurs des sphères.

Les trois lois

Le système de jeu constitue l'un des aspects les plus novateurs d'*Everway*. Les actions sont résolues au moyen de trois « lois » :

- La loi du karma : le score du personnage dans la caractéristique appropriée permet de savoir ce qu'il est capable de faire ; si la difficulté de l'action est compatible avec les capacités du personnage, l'action est réussie, dans le cas contraire, elle est ratée.
- La loi du drama : s'il va dans l'intérêt du scénario que l'action entreprise réussisse, elle réussit ; s'il va dans l'intérêt du scénario qu'elle rate, elle rate.
- La loi de la fortune : le meneur de jeu retourne une carte du *Fortune deck* et résout l'action en cours en interprétant la carte, comme il le ferait pour prédire l'avenir par les tarots.

A la lecture des règles, j'avoue avoir été très sceptique quant à la jouabilité de ce système. Mais j'ai changé d'avis quand j'ai fait jouer : ces trois lois fonctionnent parfaitement. Chacune d'elles peut paraître assez restrictive, mais tout l'intérêt du système est de mélanger les trois en permanence. Pour peu que le MJ mette en œuvre ses qualités d'improvisateur, en particulier lorsqu'il fait appel à la loi de la fortune, et la partie prend rapidement un rythme très agréable, ponctué de nombreux rebondissements.

Pour vieux routards ?

De mes premières parties, j'ai gardé le sentiment qu'*Everway* est un jeu passionnant, très novateur, qui bouscule fondamentalement notre façon de jouer. Les possibilités de création de scénarios sont quasi infinies, et la richesse des personnages permet de les associer pleinement aux intrigues inventées par le meneur de jeu. De plus, les illustrations des cartes sont belles et très évocatrices, ce qui ne gâte rien. L'éditeur affirme que ce jeu convient parfaitement aux débutants. C'est tout à fait exact en ce qui concerne les joueurs. En revanche, le MJ novice risque d'être dérouté car *Everway* exige de solides aptitudes à interpréter et improviser.

Frédéric Ménage

(1) Coauteur d'Ars Magica.

(2) Un minimum de connaissance de l'anglais (niveau bac) est nécessaire, car les mots sont très importants dans l'univers d'Everway.

(3) Un recueil de cultes et de religions pour AD&D.

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

Le caractère très novateur du jeu et son look soigné.

On regrette

On ne regrette rien, mais il faut mettre un bémol à l'aspect « jeu pour débutants ».

FICHE TECHNIQUE

Un jeu de rôle en anglais édité par Wizards of the Coast.
***Auteur :* Jonathan Tweet**
***Matériel :* 3 livrets, 12 persos prétirés, des feuilles de personnages, 1 carte de la ville d'Everway, un scénario d'introduction, 136 cartes.**
***Prix :* environ 290 F.**

Nephilim

Depuis sa parution il y a trois ans, *Nephilim* s'est enrichi d'une quinzaine de suppléments, soit largement de quoi dérouter le néophyte désireux de se lancer à la découverte du jeu. Faisons donc le point ensemble...

Scoop!
La série sur la magie s'enrichira d'ici fin décembre d'un quatrième titre: *Le Livre noir*, consacré à la magie selenim. Au programme: nécromancie, kabbale noire... mais aussi une étude sur les rapports entre les Selenim et l'orichalque, une autre sur l'enchantement d'objets par la Lune noire, et quelques surprises.

Le livre de règles

Ce livre de 225 pages à couverture souple contient tout ce qu'il faut pour débuter. Les règles sont simples et classiques, avec des compétences notées en pourcentages, une poignée de caractéristiques, un système de combat rapide et efficace... Elles sont d'autant moins dépaysantes que ce sont celles du *Basic Role Playing* de Chaosium, ce qui fait de *Nephilim* un petit cousin de *L'appel de Cthulhu* et d'*Elric*. Les règles ne sont donc pas un obstacle à la découverte du jeu.

En revanche, la richesse de l'univers a de quoi dérouter, du moins au premier abord. Nous sommes sur Terre, de nos jours... et tout ce que nous croyons savoir sur l'histoire ou la politique est faux et archifaux. En réalité, les diverses civilisations terriennes ont été modelées par la lutte entre des sociétés secrètes humaines et les Nephilim, des entités formées d'énergie magique qui, pour survivre, possèdent des corps humains.

Les joueurs endossent le rôle des Nephilim. Et se mettre dans la peau d'une entité complètement inhumaine, généralement âgée de plusieurs siècles et possédant de nombreux pouvoirs magiques n'est franchement pas simple! La création de personnage, à elle seule, prend au minimum une bonne demi-heure (à la base, elle est simplissime, mais il faut prendre en compte les différentes incarnations de votre Nephilim, ses divers pouvoirs magiques et une foule d'autres petits facteurs). Au bout d'un ou deux essais, tout va beaucoup plus vite, et on commence à mieux apprécier l'immense champ de possibilités qui s'offre à son Nephilim. Reste à l'interpréter correctement...

(Si vous avez besoin d'une référence bibliographique, sachez que *Nephilim* se situe quelque part entre *Le pendule de Foucault* d'Umberto Eco, pour l'ambiance, et les divers romans de Tim Powers, pour les personnages.)

L'écran

Un bel écran à trois volets, qui n'a qu'un seul petit défaut: il est totalement, irrémédiablement et définitivement épuisé. L'absence d'un écran commode est sans doute le défaut le plus agaçant du jeu – d'autant qu'il pourrait être rapidement réparé.

Les sciences occultes

Ces trois suppléments (format livre, environ 200 pages) proposent des sorts pour chacune des trois «voies» de magie pratiquée par les Nephilim, ainsi que l'histoire et l'apparence d'un grand nombre de «focus» (terme nephilim pour désigner quelque chose assez proche des «livres de sorts»). Ils mettent à plat les données contenues dans le livre de règles, les complètent et les prolongent, parfois dans des directions inattendues. Ils sont théoriquement conçus pour être utilisés par les joueurs, mais le meneur de jeu a tout intérêt à y jeter un coup d'œil, ne serait-ce que pour contenir l'inflation magique dans des limites raisonnables (certains sorts sont vraiment très puissants, parfois suffisamment pour mettre en péril un scénario).

La magie

Ce premier volume est consacré à la magie la plus simple et la mieux connue des Nephilim: la manipulation directe des énergies magiques. Il présente une bonne centaine de sorts, et surtout des conseils pour créer les siens propres, et pour fabriquer des objets enchantés. A noter deux bonus de taille:

— Un éphéméride pratique, qui permet enfin de calculer rapidement les bonus et malus au lancement de sorts en fonction de la date.

— Et surtout un bref coup d'œil sur la magie nécessaire pour atteindre l'Agartha (un état d'illumination où le Nephilim devient une entité de magie pure à la puissance inimaginable).

L'alchimie

Par rapport à la magie classique, l'alchimie est une voie intellectuelle, plus complexe, plus lourde... et légèrement plus puissante. Des trois voies de magie, c'était la plus brièvement abordée dans le livre de règles, mais cette lacune est plus que comblée par ce second volume.

La kabbale

Troisième titre de la série, il concerne la kabbale, autrement dit l'invocation de créatures nées des champs d'énergie magique. Ces derniers grouillent de vie, et les entités qu'on y croise ne ressemblent généralement à rien de connu. Elles ont souvent des pouvoirs bizarres. Au kabbaliste de discuter avec elles, et de s'en faire des alliés. A titre personnel, j'ai une petite préférence pour ce volume, surtout parce que j'aime bien les bestioles délirantes.

Les scénarios

Les Veilleurs

Ce livret de 68 pages est théoriquement épuisé, mais on le trouve encore dans certaines boutiques. Ce scénario très détaillé et très pédagogique était prévu pour faire découvrir l'univers de *Nephilim* aux joueurs et aux meneurs de jeu. Dans son genre, c'était une réussite, qui mérite que vous passiez un petit peu de temps à le chercher.

La dame de onze heures

Ce livret de 72 pages propose un gros scénario qui exploite à fond les finesses du background. Il est plutôt conseillé à un groupe de Nephilim vétérans (et à un meneur de jeu qui a potassé *Les Templiers* et *Les Mystères*!). Il y a de quoi occuper plusieurs séances de jeu, et le final est à même de traumatiser même le plus endurci des Nephilim...



Le Lion vert

Ce livret de 80 pages contient un chapitre de background et deux scénarios. Le meilleur du supplément est sans doute la partie background : la présentation d'une librairie un peu particulière et de ses occupants. Avec un peu d'imagination, le meneur de jeu peut l'adapter à pratiquement n'importe quel type de campagne... Les scénarios sont d'honorables réussites. *Ibarolla* est vite joué, violent à souhait, et débouche sur un tas de complications intéressantes. *Mnémos* est plus subtil, plus compliqué, mais plus difficile à faire jouer correctement (un conseil : évitez de l'infliger à des joueurs qui tiennent à garder le contrôle de leur personnage). Enfin, *Le palimpseste du Baphomet* est un court synopsis (3 pages) qui nécessite beaucoup de travail pour être vraiment jouable.

L'Atalante fugitive

Ce livret de 96 pages est de loin le meilleur recueil de scénarios paru pour *Nephilim*. Il est beaucoup plus abouti que *Le Lion vert* au niveau de la forme, et sur le fond, c'est pratiquement un sans-faute. Là encore, le livret propose un chapitre de background, qui présente la quête d'un groupe de Nephilim... *Le sanctuaire du soleil caché* et *Le guetteur mélancolique* sont deux gros scénarios qui jouent à fond la carte de l'exotisme, avec une excursion en Finlande et une autre au centre du Sahara. Ce sont tous les deux des réussites. *Le jardin des imparfaits* est plus intimiste, mais offre d'intéressants aperçus sur l'Argatha. Enfin, *La Venise des glaces* rôde entre les romans de Brussolo et le Lovecraft des *Montagnes hallucinées*...

La campagne

Le souffle du dragon

Cette grosse campagne est incontestablement l'un des points forts de la gamme.
Située de nos jours en Bretagne, elle exploite pleinement l'arrière-plan légendaire de la province, quelque part entre mythe celte et légende arthurienne. Sept scénarios, pas loin de 200 pages de texte... il y a de quoi jouer pendant des mois, surtout si le meneur de jeu est prêt à faire quelques efforts d'improvisation. Un conseil : laissez les joueurs libres de choisir leur camp, quel qu'il soit, et faites-leur supporter les conséquences de leur décision. Les scénarios vont de « bon » à « excellent », mais le meilleur, à mon sens, reste les divers petits articles de fond, notamment la version nephilim de l'histoire d'Arthur et la présentation de la commanderie templière de Bretagne (avec une mention spéciale au système destiné à gérer les actions des templiers en fonction des faits et gestes des personnages !).

Les suppléments d'univers

Les Arcanes majeurs

Ce supplément de 120 pages présente les vingt-deux arcanes, autrement dit les vingt-deux principaux groupes de Nephilim. Qui tous cherchent l'illumination par des voies très diverses. Chaque arcane est présenté en trois pages, avec ses motivations, sa structure et un membre type. Il y a de tout, depuis les classiques conspirateurs-manipulateurs désireux de contrôler la société humaine, jusqu'aux excentriques qui tentent de revivre dans le passé. Dans l'ensemble, tout est utilisable, même si l'intérêt faiblit parfois... Le meilleur reste le court chapitre historique qui ouvre ce livret. On y découvre quantité d'éléments sur l'histoire des Nephilim, d'avant l'Atlantide jusqu'à nos jours. A signaler aussi quelques sorts et un petit chapitre consacré aux « stellaires », les marques « tatouées » dans le corps astral des Nephilim membres d'un arcane. Sans être vraiment indispensable, ce supplément précise tant de notions laissées dans le vague par les règles que son achat s'imposera rapidement si vous avez envie de faire découvrir la culture nephilim à vos joueurs. Attention : l'éditeur signale qu'il sera bientôt épuisé. Si vous décidez de l'acheter, ne tardez pas trop !

Les Templiers

Depuis des millénaires, les templiers sont les ennemis les plus dangereux des Nephilim. Ce supplément les présente en détail. Les meneurs de jeu amateurs de conspirations gigantesques remontant aux débuts de l'Histoire et impliquant des civilisations entières peuvent craquer tout de suite : c'est exactement ce qu'il contient, sur près de 150 pages. Les informations fournies sont largement suffisantes pour comprendre ce que sont les templiers, mais il y aura un peu de travail à faire pour les faire fonctionner au quotidien. Toutes les commanderies françaises ont droit à une courte présentation de quelques paragraphes, mais la seule qui soit vraiment détaillée est la commanderie bretonne, dans *Le souffle du dragon*.
A noter la présence de trois scénarios. *La vierge de fer* est violent et cauchemardesque à souhait, exactement le genre de chose qu'il faut faire jouer à des ▷

Par quoi commencer ?

● Si vous voulez débuter sans douleur en tant que MJ, achetez les règles, *La dame de onze heures* et *L'Atalante fugitive*. Lorsque vos joueurs seront venus à bout de tous ces scénarios, vous pourrez passer au *Souffle du dragon*.

● Si vous voulez écrire vos propres scénarios, investissez sans hésiter dans *Les archives secrètes...*
Par la suite, vous pourrez acheter *Les Templiers*, *Les Mystères* et *Selenim*, surtout si vous avez besoin d'adversaires. Quant aux *Arcanes majeurs* et aux trois livres sur la magie, ils vous seront utiles si vous désirez approfondir le background des Nephilim.

Et dans Casus ?

Voici une petite sélection d'articles et de scénarios susceptibles d'intéresser les MJ de *Nephilim*.

Article

● *Comment survivre parmi les humains quand tout vous sépare d'eux.*
Mode d'emploi d'un personnage inhumain.
(Casus Belli n° 74)

Scénarios

● *Tant va la cruche à l'eau.*
Une sortie de stase mouvementée.
(Casus Belli n° 73)

● *Les lumières du bois.*
Deux statues, des fées et beaucoup de soucis.
(Casus Belli n° 83)

● *L'abonné absent.*
Un Nephilim amnésique et une course-poursuite avec les templiers.
(Casus Belli n° 88)

● *La vision de Bernadette.*
Des chevaux volants, des templiers et un séjour en Sicile.
(Casus Belli HS n° 8)

● *Les yeux d'Esméralda.*
Du Louvre à Bangkok, à la poursuite de la Table d'Émeraude.
(Casus Belli HS n° 12)

Nephilim trop sûrs d'eux. *De Equite Poseidoni* me laisse un peu sceptique, peut-être à cause d'un côté «James Bond» trop marqué... Enfin, *Les templiers de l'Ordre scientifique* est un synopsis de 3 pages, injouable sous cette forme, mais intéressant si le meneur de jeu fait quelques efforts de développement.

Les Mystères

A mon sens c'est, avec *Le souffle du dragon*, le meilleur supplément de la gamme. En 175 pages, il donne un coup de projecteur sur un grand acteur du monde occulte : les Mystères, héritiers des cultes de l'antiquité. Là où les templiers sont une «pieuvre» contrôlant États et entreprises, la société secrète humaine des Mystères représente une menace plus diffuse, plus proche du Nephilim moyen et surtout beaucoup plus effrayante. Après tout, on peut toujours lutter contre les templiers en utilisant leurs propres armes : on les repère, on fait sauter leur base et on fuit très vite en espérant que les représailles ne seront pas trop rapides. Impossible d'en faire autant avec les agents des Mystères, qui peuvent être n'importe où, font l'impossible pour rester discrets et utilisent leur propre magie, infiniment plus puissante que celle des templiers. Contrairement aux organisations templières, certaines des «chapelles» des Mystères présentées ici peuvent être utilisées immédiatement dans un scénario. Elles sont idéales pour laisser les Nephilim novices se faire les dents... en attendant qu'ils découvrent la véritable puissance des Mystères. Soit dit en passant, les meneurs de jeu et les joueurs qui croient connaître l'univers de *Nephilim* sur le bout des doigts se préparent quelques surprises. Les derniers chapitres contiennent un vrai feu d'artifice de révélations !
Le scénario *Les maudits harmoniques* est potentiellement très intéressant. Il est malheureusement un peu court.
Sur le plan de la forme, c'est sans doute, avec *Selenim*, le plus réussi des suppléments : papier glacé, illustrations superbes, et surtout un minimum de coquilles...

*Selenim**

Ce gros livre de plus de 200 pages est, à mon avis, ce qui pouvait arriver de mieux à *Nephilim*. A la fois conçu comme un supplément et comme un jeu, il permet à ceux qui connaissent trop bien *Nephilim* d'aller vers d'autres mystères plus noirs encore.
Ce supplément décrit les sombres Selenim, des «vampires pitoyables» et immortels qui vivent aux dépends des humains dont les émotions les nourrissent. Privés des champs magiques traditionnels, ils ont néanmoins accès à une magie plus sombre et inconnue des Nephilim, une magie qui leur permet d'entretenir des relations particulières avec la mort elle-même. Selenim offre une possibilité de carrière différente aux Nephilim qui n'auraient pas trouvé leur bonheur dans leur errance à travers le temps. Plus encore, il dévoile de mystérieux royaumes qui n'ont pas grand-chose à envier à l'Argatha, mais aussi les nombreuses implications que les Selenim ont dans le monde occulte et leurs liens avec leurs cousins Nephilim et les nombreuses sociétés secrètes. Bref, un background très riche et très complet.
La seconde partie de *Selenim* est en fait une longue et excellente campagne qui permet de recycler un Nephilim en Selenim (bien que vous puissiez créer directement un Selenim). Ces scénarios (qui peuvent aussi être joués indépendamment les uns des autres) emmèneront vos personnages au cœur même des luttes d'influence de la communauté selenim, et ils y seront à la fois marionnettes insignifiantes et acteurs de premier plan dans des complots qui les dépassent.
Selenim est un excellent supplément, qui à mon avis comble une lacune. Il est cependant regrettable qu'il n'ait pas été conçu pour être réellement exploité comme un jeu à part entière. Il manque le système de jeu (qui est celui de *Nephilim*) et MultiSim n'a pour l'instant développé aucun supplément spécifique à *Selenim*.

Les archives secrètes du duc de St-Amand

Avec ce supplément, nous changeons d'échelle, dans la forme comme dans le fond. Des suppléments-colosses de 150 à 200 pages, nous passons à un plus modeste livret de 72 pages, accompagné de 16 pages d'aides de jeu. Et surtout, en lieu et place d'organisations gigantesques dont les plans s'étendent sur des siècles et des continents entiers, nous avons affaire ici à de petits groupes plus accessibles et aux motivations plus terre à terre. Les neuf mini sociétés secrètes de ce supplément sont prêtes à servir, et vont de l'allié potentiel à l'adversaire (très) redoutable. Pêle-mêle, on y voit passer des Selenim, des adolescents trop curieux, des templiers dissidents, le comte de St-Germain... Par rapport aux templiers et aux Mystères, tout ce petit monde a le mérite de la variété, et peut s'insérer sans trop de difficulté dans n'importe quelle campagne.

Et une revue !

Hermès Trimegiste est un prozine à la périodicité très irrégulière, qui en est à son quatrième numéro. On y retrouve les signatures de toute l'équipe MultiSim. Articles de fond, aides de jeu, scénarios... Tout n'est pas passionnant, mais il y a largement de quoi intéresser un meneur de jeu désireux d'approfondir l'univers de *Nephilim*. Il est disponible en boutiques. Un cinquième numéro est attendu pour Noël.

Pour les collectionneurs

Nephilim connaît également une incarnation américaine, sous l'égide de Chaosium. Techniquement, les deux versions sont presque identiques, même si les règles américaines sont légèrement différentes. En revanche, des changements majeurs ont été apportés au background. *Nephilim* v.f. et v.o. ne sont donc pas vraiment compatibles, ce qui est un peu dommage. Chaosium a publié un écran (avec un scénario), un bloc de feuilles de personnage et deux suppléments d'une centaine de pages :

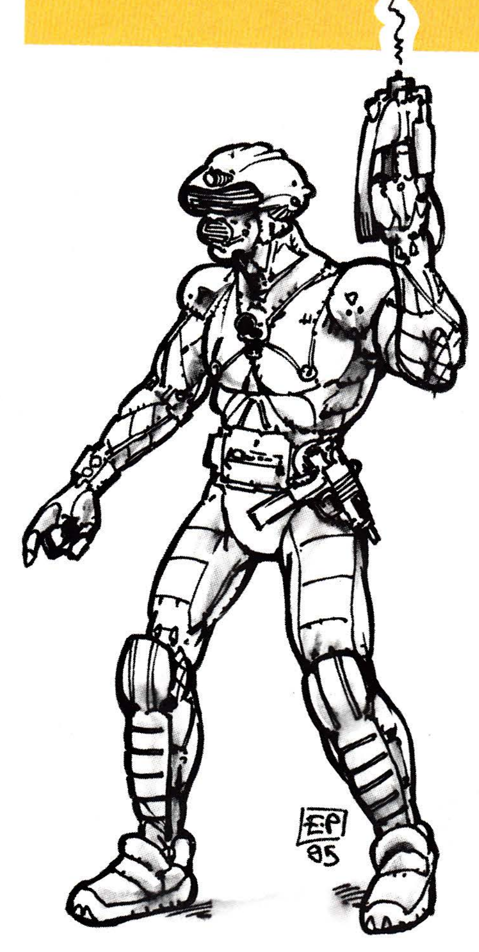
- *Chronicles of the Awakenings*. Un recueil de nouveaux métamorphes et de périodes d'incarnation.
- *Secret Societies*. Comme son nom l'indique, il s'agit essentiellement d'un recueil d'adversaires. C'est dans ce supplément qu'apparaissent les plus grosses divergences entre les backgrounds français et américain.

Tristan Lhomme

*** *Tristan Lhomme étant l'auteur du supplément «Selenim», il n'était pas objectif de lui demander de faire un commentaire sur son propre travail. C'est Christian Cirri qui s'en est chargé.***

Le petit capharnaüm n° 19

Le mini magazine de Simulacres



Notre hors-série *Cyber Age*, jeu de rôle cyberpunk, est toujours disponible. Voici quelques suggestions de scénarios plutôt classiques à développer si vous êtes en manque d'idées. En ce qui concerne *SangDragon*, jeu de rôle médiéval-fantastique, nous vous proposons un système alternatif pour les composants de sort (dont l'usage sera immédiat avec *L'entrepôt de Maître Sorbier*, une aide de jeu de *l'Encyclopédie médiévale-fantastique volume II*, hors-série n° 17).

Pour Cyber Age

Trois mini scénarios

Vengeance maya

Les personnages prennent le frais dans leur bar habituel, le *Gentleman's Looser*, quand un homme entre et désintègre Pat Desnos, le patron et ami des PJ. Le tueur semble en transe et invulnérable aux tirs de riposte des consommateurs, bien qu'il ne porte apparemment pas de gilet pare-balles. Il est en fait entièrement recouvert d'une armure nano qui le met à l'abri des tirs d'armes légères. Il est équipé d'un laser haute puissance avec deux charges seulement (il en a utilisé une) et d'un mini pistolet-mitrailleur au côté.
Torrès, l'homme en question, n'en est pas à son coup d'essai et ne frappe pas au hasard. Pat Desnos, sa septième victime, et toutes les autres, étaient d'anciens Mercs qui avaient servi dans la même unité lors des Guerres américaines contre les rebelles mayas. Durant une opération, Torrès fut sérieusement blessé. Il a toujours pensé que ses camarades l'avaient abandonné et depuis, il mûrit des projets de vengeance.
Les personnages enquêtent sur la mort de leur ami et l'identité de son assassin. Profitez-en pour les lancer sur autant de fausses pistes que vous le désirez (racket des yakuzas, vieux ennemis, etc.) afin de cultiver la paranoïa des joueurs. La vérité apparaît quand la fille de Desnos leur montre un vieil holo représentant le squad de son père. On y reconnaît non seulement Torrès, mais également toutes ses dernières victimes.
Trois hommes sont encore en vie, dont un riche représentant d'un TechnoBloc de la côte méditéranéenne, le seul Merc ayant réussi socialement. Les personnages vont aller le trouver pour le mettre en garde. Ulysse Papandréous est un dur à cuire, et même s'il accepte d'engager les personnages, il ne fera rien pour éviter la confrontation avec Torrès.
Un des personnages finit par être capturé par Torrès, qui le drogue et lui ordonne de ramener les autres dans son repaire pour s'en débarrasser. Les PJ peuvent tomber ou non dans le piège. Dans tous les cas, ils doivent retrouver Torrès avant qu'il ne mette sa vengeance à exécution.

Zone de feu

Un des personnages aide Slide, un de ses amis d'enfance. Slide est un Sauvage urbain dont le clan est parvenu à fédérer plusieurs bandes d'une zone et arrêter du coup la guerre qu'elles se livrent. Le personnage est attiré dans un hangar, drogué par un Wampire, puis remis à un « Obeyin », un chef de clan yakuza qui ne voit pas d'un très bon œil l'entente cordiale qui se dessine dans sa zone d'influence (les ventes d'armes vont bêtement baisser).
Asuma Korino, le yakuza, drogue le personnage pour le dresser à tuer Slide. Le conditionnement est plus ou moins long selon la résistance du personnage. Pendant ce temps, on peut espérer que ses camarades finissent par retrouver le lieu de son enlèvement : des SDF l'ont vu entrer dans le hangar et jamais ressortir.
Le reste du scénario est une course de vitesse entre le personnage conditionné et les autres, puis le retour dans le labo des yakuzas pour y faire le ménage.
Bien entendu, la mort de Slide rallumerait la guerre des clans, et les personnages se retrouveraient pris entre deux feux, désignés par tous comme les assassins de la paix.

La nuit des hologrammes

MediASsist se voit confier une mission : assurer la protection d'un juge indépendant de la ville de Paris. Plusieurs de ses collègues sont déjà morts dans des conditions mystérieuses, tous avaient reçu auparavant un petit cercueil en bois noir.
Le juge assiste à un holo spectacle, quand un des hologrammes l'attaque et tente de le tuer. Les personnages interviennent et débranchent rapidement le matériel. Ils ne savent quoi penser : c'est la première fois qu'il est question d'une tentative d'assassinat via un hologramme, qui par définition n'est qu'une source lumineuse inoffensive.
En observant avec attention les bandes holo, les personnages parviennent à isoler une marque de fabrique, un petit établissement sur les quais de Seine.
Lorsqu'ils s'y rendent, ils sont pris dans une bagarre et disparaissent dans un sous-sol piégé. Un électronicien de génie les attend et les informe qu'il a mis au point une méthode pour changer les hologrammes en lumière cohérente (donc en laser), pendant une fraction de seconde seulement, mais c'est suffisant pour en faire des assassins parfaits. Il compte ainsi éliminer les juges de la ville qui l'ont condamné il y a plusieurs années à dix ans de bagne lunaire. Les personnages devront combattre les hologrammes laser pour découvrir à la fin que leur maître est également un hologramme, l'émanation d'un programme d'intelligence artificielle ; le véritable informaticien est mort sur la Lune depuis longtemps…

Pour SangDragon

Composants de sorts

Dans *Simulacres*, il n'est pas nécessaire d'utiliser des composants pour lancer un sort. Néanmoins (*SangDragon* p. 24), leur présence permet d'améliorer les chances de réussite (qui sont souvent assez faibles en magie hermétique).
La règle de base prévoit qu'un composant matériel donne un bonus de +1 en échange de l'augmentation du temps de concentration (généralement le temps est doublé). Je vous propose une règle optionnelle pour les composants (attention : comme toute règle additionnelle, elle augmente la complexité du jeu). La durée de concentration est la même qu'avec la règle normale, et il n'y a pas augmentation de la durée quand on change de type de composants.

Il existe quatre degrés de composants

a) Composants génériques standard. Eau, bougie, poussière…, bref tout ce qui évoque grossièrement le sort lancé. Par exemple, une pincée de poudre de riz pour un sort de maquillage. Il donne un bonus de +1 au sort. En général, on jette le composant, on le brûle, on le disperse, mais il n'est pas difficile de s'en procurer. C'est la règle standard de Simulacres.
b) Composants spécifiques standard. Ce sont des composants préparés pour un sort spécifique, à base de matériaux normaux, mais d'une manière spéciale. Par exemple, une poupée en cire, une boule de verre avec de la fausse neige, etc. Le bonus au sort est de +2.
c) Composants à forte valeur symbolique. Ce sont des matériaux simples, mais qui sont très

liés au sort que l'on veut lancer. Par exemple, du sang de géant pour un sort de force, un cheveu d'une fille prénommée Ariane pour un sort d'orientation. Le bonus est alors de +4.

d) Composants « alchimiquement » préparés. Ce sont les « recettes » des sorcières de la tradition comme : deux gouttes de bave de crapaud, trois racines d'hellébore, etc. Ou bien un mélange de chants, gestes et composants matériels assemblés. Cette fois le bonus est variable, allant de +1 à +6. Avec les composants appropriés, un magicien peut lancer un sort d'un niveau supérieur au sien (un seul niveau gagné). Ainsi, un nécromancien de niveau 2 peut, après une très longue préparation de composants alchimiques, se transformer en mort-vivant (sort de niveau 3). Certains sorts plus puissants que les sorts « normaux » des règles peuvent utiliser des composants. Par exemple, un sort de la magie du Temps, Modifier le passé, serait un sort de niveau 3, pour lequel il faudrait utiliser des fragments de l'objet ou de l'être dont on veut modifier le passé.



« Inventer » les composants

Si on trouve un livre de magie hermétique qui contient la liste des composants nécessaires à un sort, il suffit de suivre la recette. Sinon, il faut inventer cette recette. Pour ce faire, il faut avoir le talent Alchimie. Deux cas se présentent.

A) On a le niveau de magie requis pour lancer le sort (on possède l'Énergie correspondante). Il suffit alors de réussir un test Esprit + Désir + Mécanique + Alchimie - Niveau du sort.

B) On veut lancer un sort d'un niveau supérieur de 1 au sien. Il faut alors que le niveau d'Alchimie soit supérieur ou égal au niveau du sort que l'on veut atteindre. Par exemple, pour inventer des composants capables de lancer un sort de niveau 2 alors que l'on est au niveau 1, il faut avoir le talent Alchimie à +2. Le test sera alors Esprit + Désir + Mécanique + Alchimie - 4.

Variation des composants

Le sort de Force de géant que vous avez appris nécessite du sang de géant pour être lancé plus facilement. Or vous venez d'occire un éléphant (pauvre bête). Vous vous dites qu'après tout, le sang d'éléphant fera aussi bien l'affaire. La décision revient au meneur de jeu, qui doit autoriser ce genre de substitutions tant qu'elles restent logiques. Mais le personnage lui ne connaîtra la réponse à cette question qu'en réussissant un test Esprit + Perception + Mécanique + Alchimie -2.

Pérennité des composants

Le fait de lancer un sort ne fait pas disparaître les composants du sort. Ainsi, l'usage d'une loupe pour améliorer les chances de réussite d'un sort de Suivre les traces n'envoie pas la loupe dans les limbes à la fin du sort. Par contre, il existe de très nombreux sorts pour lesquels le composant doit être utilisé ou consommé (boire un liquide, brûler une bougie, déchirer un tissu...), mais cela est fait de façon mécanique et non pas magique.

Maîtrise d'arme et parade

Dans *Simulacres*, que vous sachiez bien vous battre ou pas, si votre adversaire arrive à passer votre défense, vous subissez l'intégralité des dégâts de son arme, comme si vous ne vous étiez pas défendu. Cette méthode a l'avantage de la rapidité, mais semble un peu « injuste » à l'encontre des vétérans du combat qui devraient avoir un peu plus de chances de survie (avec 5 ou 6 points de vie, la mort n'est jamais très loin). La règle est donc la suivante :
Quand un personnage a un talent d'arme à +1 ou plus (ou qu'il a le métier de Guerrier), sa marge de réussite est retirée de la marge de réussite de son adversaire, même si celui-ci a réussi à le blesser.
Exemple : Albrus (+1 en Épée longue) affronte Bertrand (+1 en Hache à une main). Albrus fait son test de combat et obtient une marge de réussite (MR) de 4. Bertrand fait mieux et a une MR de 5. Dans les règles normales, Bertrand lance 2d6 qu'il ajoute à sa MR. Disons 7, ce qui donne 7+5= 12 ; face à une hache, Albrus perd 4PV et 1PS. Avec la nouvelle règle, la MR de Bertrand est diminuée de 4 points (MR d'Albrus), ce qui donne au final 12-4= 8, soit une perte de « seulement » 2PV et 1PS. Grâce à son talent de combat, Albrus a mieux su se battre qu'un débutant et a évité une partie du coup. En ce qui concerne les PMJ, accordez cette possibilité à tous les guerriers confirmés (qu'ils soient Faibles, Moyens ou Forts n'a pas d'importance). Accordez aussi, si vous le désirez, ce talent aux montres les plus « combatifs ».
Cette règle permet d'utiliser enfin efficacement le bouclier en parade (*Simulacres* p. 38). Une règle qui, il faut le reconnaître, n'était pas très intéressante alors à appliquer.

Rectificatif et précisions aux règles de Simulacres

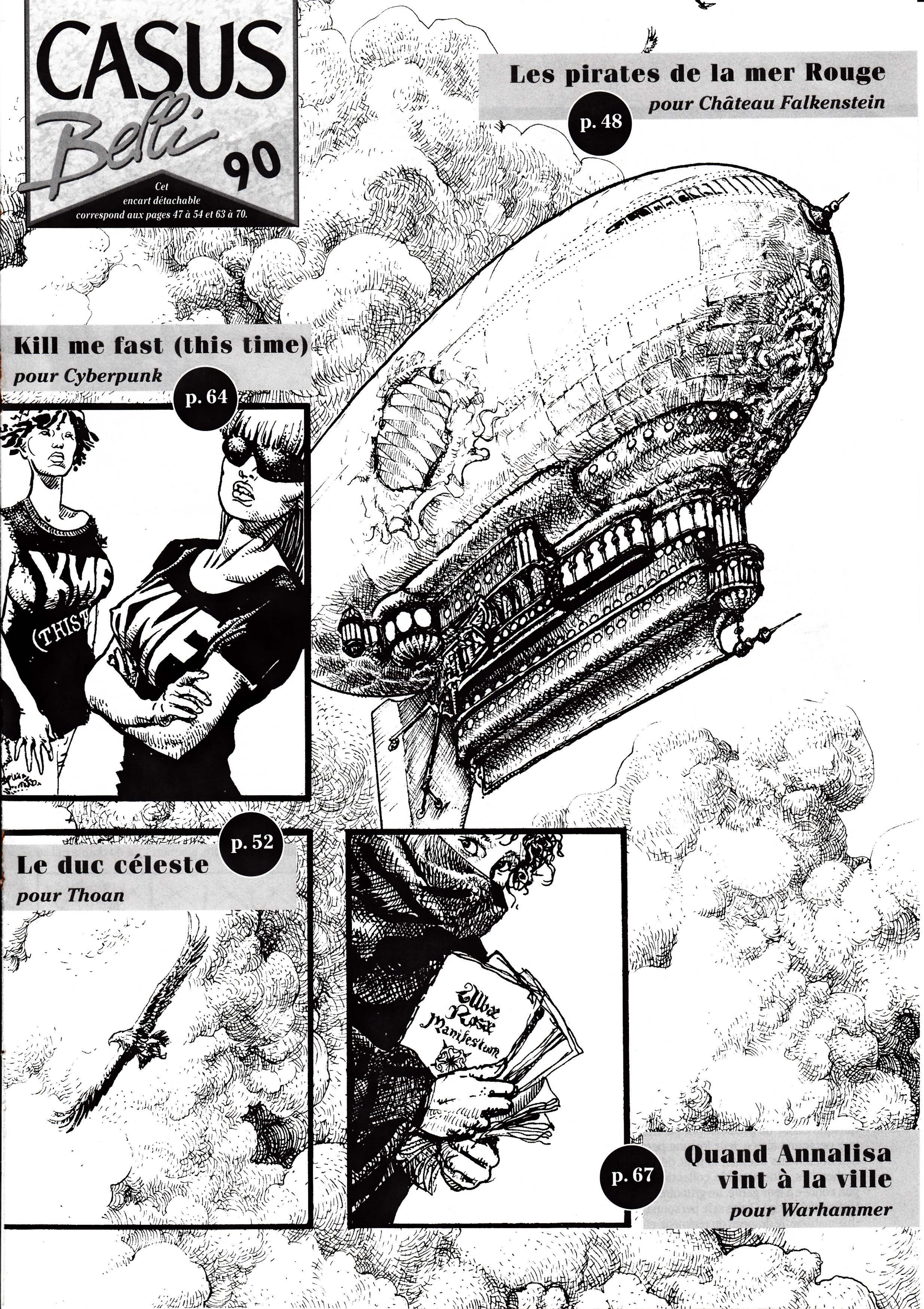
Puissance et combat

Dans l'usage optionnel des Énergies, rajouter 1 point en Puissance ne peut être fait que de façon ponctuelle dans un combat, et non de façon continue. Ce qui veut dire qu'utiliser 1 EP pour augmenter sa MR ne marche que pour la passe d'armes en cours et non pour les suivantes. Si vous désirez utiliser la Puissance pour toute la durée du combat en dépensant 1 EP, cela se traduirait plutôt par un bonus de 1 dé au lancer des dégâts, c'est-à-dire pour augmenter les dégâts en cas de toucher, mais pas pour augmenter les chances de porter un coup.

Temps et magie

Quand un sort demande un temps de concentration supérieur ou égal à une heure dans sa version de base, on doit toujours payer la dépense d'Énergie avec de l'Équilibre Psychique (EP) et pas avec des points de Souffle (PS), même si on a diminué le temps avec de la Rapidité. Les sorts demandant une longue concentration sont toujours très éprouvants psychiquement. Exemple : Un sort d'invocation de Færie demande un temps de concentration d'une heure. Si on décide de faire passer le temps de concentration à 30 mn en dépensant un point en Rapidité, on peut utiliser 1 PS pour la Rapidité ; mais le sort lui-même (du niveau 1) nécessite toujours de dépenser 1 EP et non pas 1 PS (même si le temps final est passé sous la barre d'une heure). Au contraire, un sort dont le temps de concentration a été allongé (en utilisant des composantes gestuelles et verbales par exemple) au-delà d'une heure nécessite bien de dépenser des EP et plus des PS.

Pierre Rosenthal
et Jean-Pierre Pécau
illustration : Éric Puech



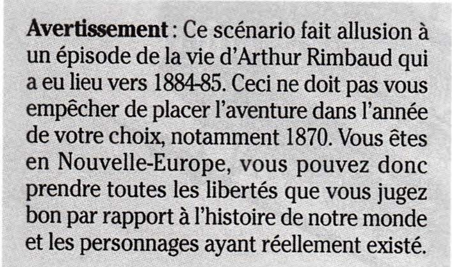
CASUS
Belli
90
Cet
encart détachable
correspond aux pages 47 à 54 et 63 à 70.
Les pirates de la mer Rouge
pour Château Falkenstein
p. 48
Kill me fast (this time)
pour Cyberpunk
p. 64
p. 52
Le duc céleste
pour Thoan
Quand Annalisa
vint à la ville
pour Warhammer
p. 67

Un scénario Casus Belli pour

Château Falkenstein

Les pirates de la mer Rouge

Cette aventure exotique fera voyager un groupe de personnages moyennement expérimentés et un meneur de jeu sachant improviser.



Avertissement : Ce scénario fait allusion à un épisode de la vie d'Arthur Rimbaud qui a eu lieu vers 1884-85. Ceci ne doit pas vous empêcher de placer l'aventure dans l'année de votre choix, notamment 1870. Vous êtes en Nouvelle-Europe, vous pouvez donc prendre toutes les libertés que vous jugez bon par rapport à l'histoire de notre monde et les personnages ayant réellement existé.

Croisière de luxe

Le *Siegfried* est un aéro-paquebot, la variante civile des formidables aéro-cuirassiers de l'aéronavale bavaroise (voir page 126 de *Château Falkenstein*). À l'heure actuelle, il n'existe que quatre exemplaires de ces luxueux vaisseaux. L'aéronef relie Munich à Bombay, via Paris. Les personnages, qui ne se connaissent pas forcément entre eux, se trouvent tous à son bord. S'ils ont des moyens, ils peuvent être en voyage d'agrément, s'ils ont une fonction officielle (diplomate, officier, agent secret), ils peuvent avoir été chargés d'une mission pour leur gouvernement. Un congrès intitulé « Technologie et thaumaturgie, quel avenir ? » a lieu à bord du *Siegfried*. Les débats portent sur la question de savoir si le progrès technologique nuit à la thaumaturgie ou si au contraire les deux domaines peuvent travailler de concert pour améliorer le sort de l'humanité. Si certains personnages sont des ingénieurs, des savants, des inventeurs ou des sorciers, ils peuvent participer au congrès. Il est important pour la suite de l'aventure que tous les personnages aient à bord quelqu'un ou quelque chose de précieux (un parent, un ami, une personne aimée, leur fortune personnelle, des documents secrets, le fruit de dix ans de recherches, l'inestimable collection d'un dragon confiée à leur garde, un grimoire ou un artefact confié par un Ordre si le personnage est un thaumaturge, le drapeau du régiment, etc.). Éventuellement, inspirez-vous du journal intime du personnage.

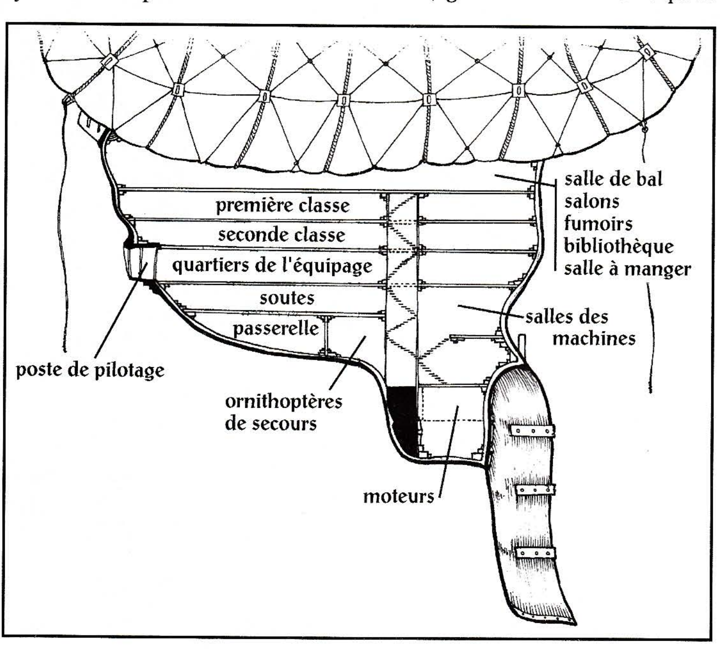
Le voyage s'est passé sans incident, si ce n'est quelques altercations passionnées entre les participants du congrès. Après avoir franchi la Méditerranée tout en dégustant des tournedos Rossini au son de *L'or du Rhin* de Wagner, le *Siegfried* survole majestueusement les eaux de la mer Rouge. Le scénario commence au moment où tous les personnages viennent d'accepter une invitation du commandant de bord pour une visite guidée à son bâtiment.

Le Siegfried

Le *Siegfried* est l'un des quatre majestueux aéro-paquebots bavarois. Il a 60 mètres de long, douze ponts, quinze cabines de première classe, trente de deuxième classe et une suite royale. Il transporte actuellement soixante-huit passagers et trente hommes d'équipage.

Le moteur thaumaturgique qui permet au vaisseau de se déplacer dans les airs est placé à l'intérieur d'un cylindre en alliage nain massif.

Pour ouvrir la porte d'accès au cylindre il faut tourner deux clés en même temps. Une des clés est en possession du commandant et l'autre de l'ingénieur en chef.





A l'abordage

Il est 2 heures de l'après-midi et le *Siegfried* survole les eaux de la mer Rouge. Les personnages se trouvent en compagnie du commandant qui leur fait visiter la salle des machines. Soudain, son second l'appelle par un des tubes de communication. Le commandant s'excuse et dit qu'il doit s'absenter momentanément. Il demande à l'ingénieur chargé des machines de continuer la visite guidée. Le second vient de repérer des embarcations volantes qui se dirigent vers l'aéronef. Il n'y a pas lieu de s'inquiéter, car la vitesse et la capacité d'ascension du *Siegfried* le mettent à l'abri de pratiquement toute menace aérienne ou terrestre, mais il est du devoir du second d'en informer le capitaine. En fait, ce sont des pirates de la mer Rouge qui s'approchent (voir ci-contre). Les personnages poursuivent leur visite, ignorant tout du drame qui se

prépare (l'immense salle des machines n'a pas d'ouvertures vers l'extérieur). Ils se retrouvent seuls avec l'ingénieur en chef dans la salle du moteur thaumaturgique. Devant une trappe semblable à une porte de coffre-fort, il explique que celle-ci permet d'accéder au lieu le plus secret du vaisseau, qu'il n'est évidemment pas autorisé à leur montrer. Pendant ce temps, le capitaine se prépare à donner les ordres, pour que le vaisseau prenne de l'altitude. Soudain, une formidable explosion se produit dans la salle des machines (un complice des pirates a placé une bombe à retardement dans l'aéronef). Heureusement pour les personnages, ils se trouvent alors dans un endroit relativement éloigné de la source de l'explosion. Ils doivent cependant réussir une prouesse d'Agilité de niveau Bon ou subir des dommages 1/2/3 engendrés par les débris métalliques qui tombent autour d'eux. Une fois que l'épaisse fumée noire s'est un peu dissipée, les personnages se retrouvent au milieu d'un amas de poutrelles tordues. Des petits foyers d'incendie se sont allumés un peu partout. L'ingénieur est grièvement blessé sinon mort. Les tôles et les poutrelles qui se sont écroulées forment une véritable prison dont les personnages doivent s'extraire. L'accès à l'étage supérieur est bloqué. Il faut une vingtaine de minutes avant qu'ils puissent accéder au reste du vaisseau. Pendant ce temps, le *Siegfried*, incapable de s'enfuir, est abordé par les boutres. Après un combat aussi féroce que bref, les pirates se sont livrés à un pillage systématique, raflant tout ce qui était susceptible d'avoir de la valeur et emmenant les passagers et l'équipage dans le but d'en faire des esclaves. Cette pratique est très courante dans la région malgré la guerre que les Empires français et britannique mènent contre les esclavagistes.
Une fois sortis de leur prison de tôle, les personnages se retrouveront dans un vaisseau désert, qui perd lentement de l'altitude. Par les hublots ou les baies vitrées, ils verront s'éloigner les boutres des pirates. Laissez les personnages chercher une solution pour éviter la mort certaine qui les attend s'ils s'écrasent à bord du *Siegfried*. C'est le moment de se rappeler que cinq ornithoptères se trouvent dans la salle près des passerelles. Les personnages peuvent s'en servir pour s'échapper, mais les cylindres d'air comprimé qui les actionnent n'offrent qu'une autonomie de quinze minutes. Pendant tout ce temps, le vaisseau a dérivé vers le désert (voir plan page suivante).

Sur le sable !

Une fois leurs ornithoptères hors service, il est fort probable que les personnages se retrouvent en plein désert. S'ils sont intelligents, ils chercheront à récupérer quelques objets et des vivres sur l'épave du *Siegfried* (les nuits sont très fraîches et les jours torrides). Pour récupérer des armes, il leur faut cependant réussir une prouesse de Perception Extraordinaire (en gros, qu'ils soient vraiment doués ou très chanceux). S'ils restent trop longtemps près de l'épave, ils risquent de devoir affronter une quinzaine de pillards appâtés par cette manne. Ils pourront cependant les voir arriver de loin grâce à la poussière qu'ils soulèvent. Les pillards ne combattront pas jusqu'à la mort. S'ils se heurtent à une résistance déterminée et subissent plus d'un tiers de pertes, ils battront en retraite. Cependant, il est possible qu'ils cherchent à harceler les personnages s'ils les sentent affaiblis. Si les personnages n'ont pas d'armes, ils devront probablement se cacher. Les pillards sont nerveux, craignant l'arrivée à tout moment d'une patrouille de la Légion, et ils ne s'éterniseront pas longtemps sur les lieux. Cependant, ils ne sont ni sourds ni aveugles. Ils ont donc droit à une prouesse contestée de Perception contre la Discrétion des personnages. S'ils découvrent les personnages, ils chercheront à les capturer afin d'en faire des esclaves. Si les personnages ne sont pas restés très longtemps près de l'épave, les pillards se lanceront à leur poursuite.
Une autre hypothèse est que les personnages ne se méfient pas et prennent les pillards pour des secours. Le rusé chef de la bande ne fera rien pour les en dissuader avant de se renseigner pour savoir s'ils sont les seuls survivants, puis il essayera de s'emparer d'eux. Il est possible de se rendre compte assez vite des véritables intentions des pillards en les voyant récupérer consciencieusement tout ce qui peut avoir de la valeur dans l'épave du *Siegfried*.

Les pirates de la mer Rouge

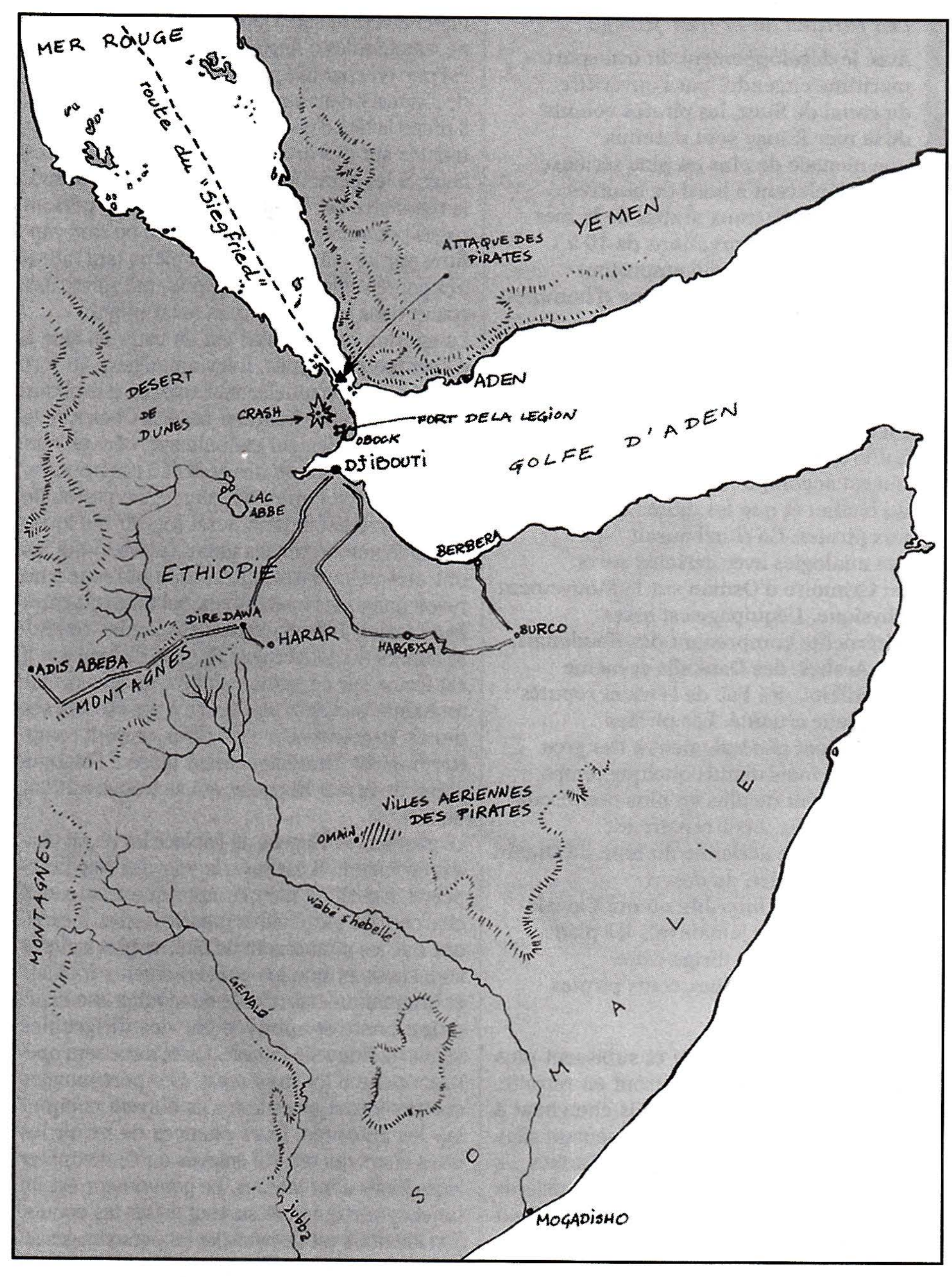
Avec le développement du transport maritime engendré par l'ouverture du canal de Suez, les pirates volants de la mer Rouge sont devenus une menace de plus en plus sérieuse. Ils se déplacent à bord de boutres volants (les bateaux arabes de la mer Rouge), des embarcations de 10 à 20 mètres de long qui emportent un équipage d'une quinzaine d'hommes en moyenne. Leur voilure est constituée de plusieurs voiles triangulaires un peu comme celles des delta-planes. Le procédé qui leur permet de voler est assez mystérieux. Il semble associé à un rituel thaumaturgique qui est accompli lors de la construction du bateau et que les djinns ont appris aux pirates. Ce rituel aurait des analogies avec certains sorts du Grimoire d'Osman sur le Mouvement Physique. L'équipage est assez hétéroclite comprenant des Soudanais, des Arabes, des Dankalis et même des Affrits, des Faë de l'Orient réputés pour leur cruauté. Les pirates s'attaquent généralement à des gros boutres, mais depuis quelque temps ils semblent de plus en plus nombreux et audacieux. Leur repaire est une citadelle aérienne du nom de Omain située au milieu du désert.
C'est une cité interdite où nul Cawaja (Européen) n'a jamais mis les pieds. Le cheik Saïd Ali dirige cette communauté de deux cents pirates d'une main de fer.

Retour à la civilisation

L'endroit civilisé le plus proche est un fort avancé de la Légion près d'Obok, à une journée de marche vers le sud. Quoi qu'il arrive, le capitaine Jean-Charles d'Anglade, commandant du fort, est prévenu par télégraphe que le *Siegfried* vient de s'écraser dans son périmètre de surveillance. Il prend la tête d'une patrouille de vingt hommes montés sur des dromadaires et se rend sur les lieux. Si les personnages se dirigent vers le sud, la rencontre est donc inévitable. Si les personnages prennent une autre direction ou sont capturés par les pillards, ils seront tôt ou tard rattrapés par le vaillant capitaine pour qui suivre des traces dans le désert est un jeu d'enfant.
La mission du capitaine est de venir en aide à d'éventuels rescapés. Il les emmènera au fort où ils seront éventuellement soignés. Il explique que la canonnière française basée à Obok a vu le *Siegfried*, visiblement endommagé, dériver vers le désert avec des pirates aériens à ses trousses, et qu'il a reçu l'ordre de lancer une patrouille dans le secteur. Il peut aussi fournir quelques renseignements sur les arami (pirates) qui les ont attaqués, entre autres que personne ne revoit jamais les malheureux qui tombent entre leurs mains. D'Anglade doit ensuite les conduire auprès du gouverneur Hugues de Laplace. Il est ferme sur ce point et refuse de leur prêter assistance ou vivres tant qu'il n'a pas exécuté ses ordres. Le gouverneur est à Obok, un petit comptoir français stratégiquement placé à l'embouchure de la mer Rouge et qui se trouve à 20 km du fort.
Le gouverneur Hugues de Laplace les reçoit chaleureusement. Il est ravi de voir des Néo-Européens, car Obok n'en compte que trente et il cherche des partenaires pour le bridge. Il explique que les pirates sont de plus en plus actifs et audacieux, et que les gouvernements français et britannique ont décidé de monter une expédition punitive appuyée par des dirigeables venus de Nouvelle-Europe. Cette force sera opérationnelle d'ici trois mois. Les personnages comprendront alors que s'ils doivent compter sur les autorités, leurs chances de revoir les êtres chers qui ont été enlevés ou de récupérer leurs biens sont infimes. Le gouverneur est un bureaucrate qui veut surtout éviter les ennuis. Son intention est de rapatrier les personnages au plus vite en Nouvelle-Europe. Toute demande d'assistance de leur part (armes, montures et vivres) pour monter une expédition se verra opposer un refus courtois de sa part. De plus, à partir de ce moment, de Laplace fera surveiller discrètement les personnages. Il essaye cependant de ne jamais rentrer en conflit ouvert avec eux. Il faut que ces derniers aient des relations extrêmement bien placées pour que de Laplace consente à les laisser partir en expédition. Quelqu'un peut cependant leur venir en aide…

Des alliés dans la place

À Obok se trouve un marchand d'origine sicilienne nommé Don Pietro. Il est au courant de tout ce qui se passe en ville. Comme c'est un familier de la maison du gouverneur (celui-ci lui doit une somme d'argent considérable qu'il a dû emprunter pour payer des dettes de jeu), il voudra tout de suite rencontrer les personnages. Don Pietro a une factorerie près du port. Ses activités commerciales sont très étendues, et on le surnomme souvent la Pieuvre. Il tire le ▷



plus gros de ses bénéfices en rachetant des perles aux nacoudas (patrons des boutres qui pêchent les perles), mais il s'adonne aussi au trafic d'armes. Il est actuellement en affaires avec un certain Arthur Rimbaud, qui vend des armes à Menelik le roi du Choa qui essaye de devenir Négus (roi des rois) d'Éthiopie. Don Pietro doit faire parvenir un important chargement d'armes jusqu'à la factorerie de Rimbaud à Harar et il cherche des hommes de confiance qui puissent acheminer la cargaison. Il est prêt à fournir dromadaires, vivres et armes aux personnages et leur permettre de quitter discrètement Obok. Comme il est âpre au gain, il essayera en plus de se faire payer pour le « service rendu » aux personnages. Il leur donne cependant un renseignement important : Arthur Rimbaud connaît bien la région où se trouve la cité interdite des pirates, et il pourrait servir de guide.

Le capitaine d'Anglade méprise le gouverneur qu'il juge mou et incapable. Le projet des personnages a toute son approbation, et si cela ne tenait qu'à lui il monterait lui-même l'expédition punitive. Mais il est confronté à un cas de conscience, partagé entre son sens de l'honneur et son sens poussé de la discipline. Les personnages peuvent noter la désapprobation muette du capitaine face à l'attitude du gouverneur. Si le problème est abordé avec tact, d'Anglade peut se révéler un allié précieux en fermant les yeux au moment où les personnages quittent Obok et en prenant son temps pour lancer une patrouille à leur poursuite. Il peut en outre leur faire un portrait objectif de Don Pietro, ce qui leur évitera peut-être de trop se faire escroquer par ce dernier.

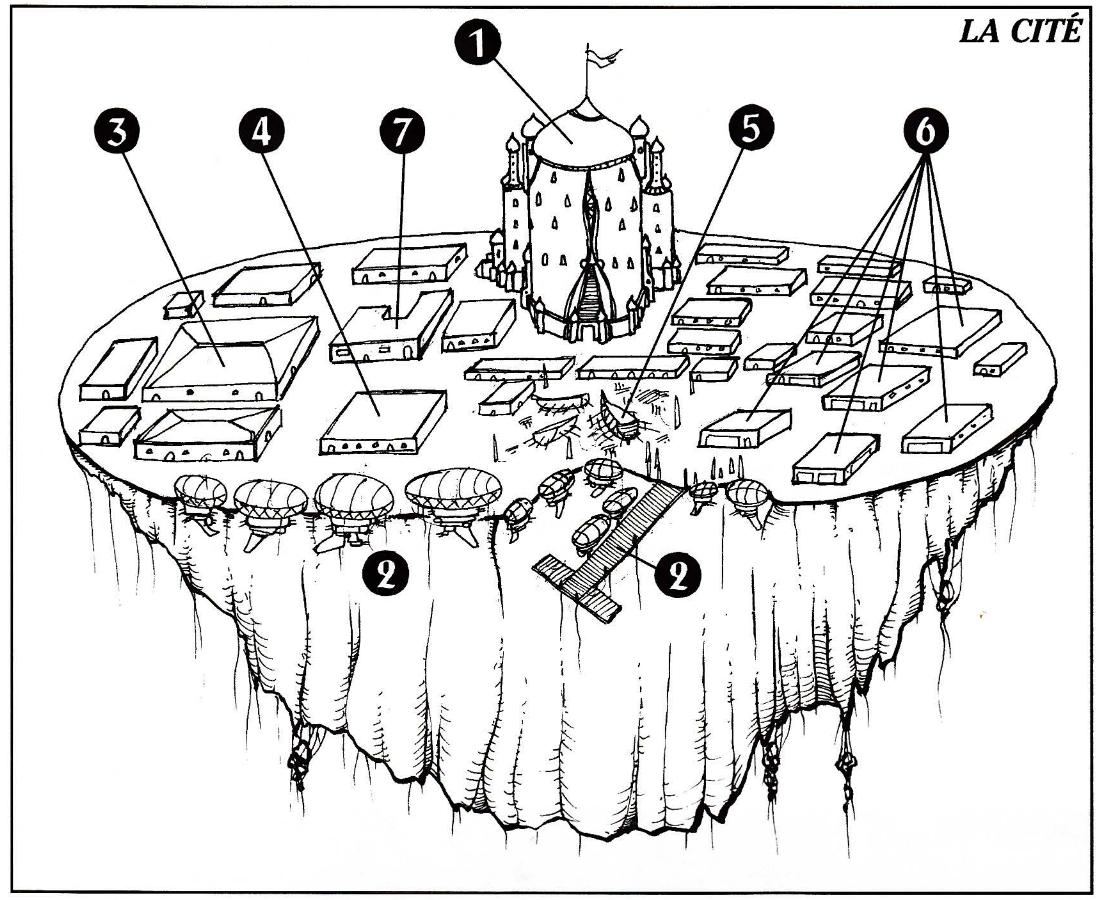
La dame du désert

Don Pietro leur fournira des vivres, des dromadaires, des armes, une boussole et des cartes, des vêtements leur permettant de passer plus inaperçus et une escorte de cinq Soudanais armés de fusils. À mi-chemin, entre Obok à Harar, alors qu'ils arrivent à une oasis marquée sur leur carte, les personnages constatent que des nomades ont déjà installé un campement près du point d'eau. Le groupe est constitué d'une trentaine de guerriers et de leurs familles. Le cheik Hassan invitera les voyageurs à prendre le thé avec lui dans sa tente richement décorée et qui regorge littéralement de prises de guerre. Le service est assuré par deux femmes voilées, dont une semble particulièrement ravissante. Après avoir sacrifié aux rites de l'hospitalité et tenu des discours de politesse (où allez-vous ? je vais où le vent du désert et la volonté d'Allah me mènent ; une tempête de sable se lèvera bientôt ; les pistes ne sont pas sûres car les Danakils rôdent dans la région, etc.), ils peuvent prendre congé.

Une fois à leur campement, l'un d'eux trouve un mouchoir dans sa poche, sur lequel on a écrit « au secours » avec de la poudre de khôl. En fait, la jolie femme voilée est lady Eleanore Mombray, capturée par les pirates aériens alors qu'elle faisait une croisière à bord de son yacht. Elle a ensuite été vendue au cheik, et cherche depuis à s'évader. Aux personnages de décider ce qu'ils vont faire. S'ils la libèrent, elle ne saura pas leur dire où se trouve la cité des pirates (elle est restée dans la cale pendant tout le voyage), mais elle pourra la leur décrire sommairement (basez-vous sur le plan). Lady Eleanore est malheureusement une de ces personnes qui ont un don pour se mettre dans des situations impossibles. De plus, elle a une forte tendance à s'évanouir dans les moments de stress. Ce personnage est une mine d'or pour l'Hôte, car il lui permet d'improviser des situations dramatiques dans le plus pur style victorien.

Harar

Harar est une toute petite ville perdue au milieu du désert. La factorerie que dirige Rimbaud est facile à trouver car c'est le seul bâtiment ayant un étage. A peine arrivés, il demande aux personnages où sont les livres qu'il a commandés, des traités de charpenterie dont il a absolument besoin pour réparer le toit de sa bâtisse, et les nouvelles plaques pour son appareil photo. Malheureusement, Don Pietro ne leur a rien confié de tout cela. Cet incident indispose Rimbaud qui devient irritable et se plaint sans cesse des déboires dont il est victime. Il est méfiant en diable et inspecte longuement la cargaison. Si par hasard un des personnages lui semble honnête et cultivé, il s'adoucira un peu, tout en lui conseillant de se méfier des bédouins dont le passetemps favori est d'escroquer les Néo-Européens. Malgré son accueil bourru, Rimbaud est curieux de savoir ce qui amène autant d'Occidentaux dans ce lieu perdu. Si quelqu'un fait allusion à un certain Arthur Rimbaud poète, il niera avoir un rapport avec cet individu et refusera de s'étendre sur ce sujet. Si les personnages lui demandent de l'aide pour aller à Omain, la ville des pirates, Rimbaud refuse d'abord tout net, puis fait preuve de moins de réticence. Il avance toutefois qu'une telle expédition le ruinerait, qu'il a déjà dû payer quinze thalers à chacun des trente-quatre hommes de son escorte et deux mois d'arriérés, que tout Occidental aperçu aux alentours de la cité interdite est immédiatement mis à mort, etc. Les personnages doivent développer des trésors de persuasion pour arriver à le convaincre, mais l'argent est le seul argument susceptible de réellement le décider. Si les PJ n'en ont pas sur eux, il demandera à ce qu'on lui



LA CITÉ DES PIRATES

1) Palais du cheik.
2) Quai.
3) Prison à esclaves.
4) Dépôt d'armes.
5) Chantier de réparations.
6) Entrepôts.
7) Café, souk.

d'une grande puissance ? Voilà ce qu'il dit :

— Il s'appelle Amabiel, l'un des trois anges qui se sont rebellés contre Dieu.

— Il connaît les personnages et leur dit certaines choses sur leur passé et sur les mobiles de leur quête.

— Il veut détruire la ville aérienne afin que celui qui descend du roi Salomon et de la reine de Saba puisse monter sur le trône et chasser les Néo-Européens de ses terres.

— Il tend une bouteille aux personnages en leur disant qu'un Djinn nommé Yasmod habite dans le désert. Quand ils le verront, ils doivent le mettre dans cette bouteille sur laquelle son nom a été gravé. Alors, ils pourront le forcer à les mener à la ville des nuages.

À la fin de l'entretien, Rimbaud et le sorcier prennent congé des personnages, les laissant seuls dans le désert.

signe une obligation. Rimbaud, malgré l'amertume qu'il ressent vis-à-vis du nombre considérable de gens qui l'ont roulé, a un bon fond et consent finalement à faire un détour avec sa caravane et les rapprocher d'Omain.

L'énigmatique Amabiel

Le voyage se passe sans encombre. Si vous en ressentez le besoin, vous pouvez cependant improviser une attaque du redoutable Mohammed Abou-Beker, un brigand passé maître dans l'art de dépouiller les Néo-Européens et l'ennemi juré de Rimbaud. Arrivés à deux jours de marche d'Omain, Rimbaud fait camper sa caravane et demande aux personnages de le suivre. S'ils ont toujours avec eux les Soudanais de leur escorte, ceux-ci refusent d'aller plus loin. Rimbaud les guide à travers le désert pendant quelques heures jusqu'à une ville déserte. Un personnage décharné, couvert de grigris et juché sur une pierre semble les attendre. Rimbaud s'adresse au sorcier avec déférence et lui demande d'aider ses amis à trouver la cité des airs. Jouez ce personnage comme un être vraiment énigmatique, tout en laissant planer le doute chez les joueurs : est-ce un charlatan ou un être

L'oasis mirage

À une demi-journée d'Omain, les personnages aperçoivent un oasis luxuriant. C'est un mirage créé par Yasmod, une espèce de Djinn du désert particulièrement redoutable. Il a le pouvoir de créer des illusions avec lesquelles il piège les voyageurs ; l'oasis n'est en fait qu'une crevasse remplie des ossements de ses victimes. Quand des gens s'approchent, ils voient des femmes qui se baignent dans l'eau claire. Généralement,

PAR ORDRE D'APPARITION

▶ Pillards du désert et hommes de main

Mêlée [BON], Escrime [BON], Perception [BON], Physique [BON].
Santé [6]. Armés de sabres et de mousquets.

▶ Cheik Hassan

Agilité [EXC], Courage [BON], Escrime [EXC], Mêlée [BON], Perception [BON], Physique [EXC], Tir [EXC].
Santé [8]. Armé d'un sabre et d'un fusil.

▶ Lady Eleanore Mombray

Agilité [FAI], Attraction [EXP], Charisme [EXC], Courage [FAI].
Santé [5].

▶ Arthur Rimbaud

Charisme [EXP], Courage [EXC], Littérature [EXT], Mêlée [BON], Perception [BON], Physique [FAI], Sorcellerie [FAI], Tir [EXC].
Santé [4].

▶ Pirates affrits

Les Affrits sont de cruels Faë orientaux. Ils ont généralement une peau verte et écailleuse et des ailes membraneuses. Ils sont souvent armés de sabres.

Leur pouvoir faë est Apparition terrifiante.
Agilité [EXC], Courage [BON], Escrime [BON], Mêlée [BON], Perception [BON], Physique [EXC], Apparition terrifiante [BON].
Santé [8].

▶ Pirates humains

Agilité [BON], Escrime [BON], Mêlée [BON], Perception [BON], Tir [BON].
Santé [5]

▶ Cheik Saïd Ali

Le cheik Saïd Ali est un homme athlétique, au visage agréable mais souvent déformé par un rictus de cruauté. C'est un esthète qui aime à s'entourer des plus beaux trésors de la Terre.

Agilité [EXC], Attraction [BON], Charisme [EXT], Courage [EXP], Escrime [EXP], Mêlée [EXC], Perception [BON], Physique [EXC], Tir [EXC].
Santé [8].

▷

les bédouins pillards qui arpentent la zone se précipitent sur les baigneuses. Si les personnages agissent en véritables victoriens, ils ne devraient pas tomber dans le piège. Ils ont donc droit à une prouesse contestée en Courage contre le niveau de l'illusion (Excellent). Un personnage qui a réussi à percer l'illusion peut convaincre un de ses camarades qu'il s'agit d'un mirage, en opposant son Charisme à la force de l'illusion. Une fois que le charme est rompu, les personnages peuvent voir le djinn qui ressemble à un puissant guerrier au corps translucide. Il est temps d'ouvrir la bouteille qu'Amabiel leur a donnée. Immédiatement, Yasmod est aspiré à l'intérieur. Il peut parler aux personnages depuis sa bouteille. Il est furieux, il les insulte, les supplie, les menace, leur promet des richesses inouïes s'ils le libèrent (les personnages auraient tort d'accepter car son seul pouvoir consiste à créer des illusions qui s'évanouiraient au bout d'un certain temps). Enfin, si les personnages lui proposent de les amener à la cité contre sa libération, le djinn accepte le marché. Une fois la bouteille débouchée, Yasmod crée l'illusion d'un oasis merveilleux encore plus grand que le précédent. À nouveau, de belles créatures s'ébattent dans l'eau. Bientôt, un boutre volant survole la scène, change de cap, puis pique sur l'oasis. Les sept hommes d'équipage qui en descendent se précipitent sur les baigneuses. Une fois les pirates mis hors d'état de nuire, le djinn demande aux personnages de monter avec lui.

La cité des airs

Yasmod pilote avec dextérité. Les personnages ont intérêt à mémoriser comment il s'y prend car ils en auront besoin pour le retour. Ils arrivent finalement en vue d'une sorte d'île suspendue dans le ciel. Le Djinn met le bateau à quai sous l'œil indifférent des pirates qui s'y trouvent, puis ayant rempli son contrat il disparaît. Si lady Eleanore fait partie de l'expédition, elle reconnaîtra immédiatement la tour où elle a été retenue prisonnière et dira que c'est là que le cheik Saïd Ali garde ses trésors les plus précieux. Les personnages doivent maintenant trouver un stratagème pour pénétrer dans la cité. La principale difficulté est que comme chacun est à la recherche de quelque chose de différent, ils risquent de devoir se rendre dans plusieurs endroits, augmentant ainsi le risque de se faire repérer. Ils ont plusieurs possibilités :

- Se faire passer pour des pirates qui viennent de capturer lady Eleanore. Comme celle-ci est une prise de choix, ils sont immédiatement conduits devant le cheik.
- Essayer de se faufiler dans la ville pour repérer les endroits où sont gardés les prisonniers.
- Attendre la nuit pour pénétrer dans les endroits intéressants et éviter ainsi de se faire démasquer.
- Libérer les esclaves pour avoir du renfort.
- Faire sauter le dépôt de munitions pour créer une diversion.

Comme la suite du scénario dépend des actions des personnages, vous devez adapter les rencontres et les événements en fonction de leurs décisions. Le cheik se trouve au dernier étage de son palais. Selon la tradition, vous devez conclure par un duel entre lui et un des personnages.

Une fois de retour en Nouvelle-Europe, les récits de leurs exploits devraient permettre aux personnages d'être accueillis au sein des plus prestigieuses sociétés géographiques du continent. ■

André Dehó-Neves
illustration : Rolland Barthélémy
plans : Cyrille Daujean et DGx

Un scénario Casus Belli pour

Thoan

Le duc céleste



Ce scénario est prévu pour un groupe de héros légèrement expérimentés (caractéristique Héroïsme comprise entre 20 et 30) et pour un meneur de jeu ayant un peu d'expérience.

Un familier de Podarge, qui se fait appeler « duc », semble prendre de plus en plus d'importance parmi les aigles verts du Monde à Étages. Sa notoriété grandissante commence à inquiéter sérieusement la reine harpie, au point que cette dernière est fermement décidée à en savoir plus. Si cela s'avère nécessaire, Podarge envisagera la possibilité de lancer un grand assaut contre lui. Mais pour l'instant, vu la puissance des troupes au service du duc, elle préfère ruser, en utilisant des moyens auxquels il ne s'attend pas. Elle lui enverra non seulement ses propres espions, mais aussi des agents non ailés, capables d'évoluer aisément et discrètement dans l'antre du duc : les PJ...

Introduction

Ce scénario, facile à intégrer au sein d'une campagne, peut constituer un petit intermède très particulier dans les aventures des PJ. Il leur fera découvrir certains aspects de la vie de Podarge et de ses aigles géants, les PJ risquant même d'influencer sérieusement l'avenir proche de la fameuse harpie.

L'histoire commence de façon effective à un moment où les vies des PJ sont très sérieusement menacées. L'introduction suivante part du principe que les personnages se trouvent sur Amérindia, mais le MJ pourra imaginer d'autres introductions du même type si les PJ sont sur un autre plateau. Il lui faudra alors inventer une situation particulièrement périlleuse pour les PJ, qui sont sauvés au dernier moment par des familiers de Podarge.

S'il y a un être volant dans le groupe (aigle géant ou harpie), il ne pourra de toute façon pas sauver tous ses compagnons à lui tout seul, et se verra donc contraint de suivre les familiers de Podarge. Si, en temps ordinaire, la reine harpie adopterait vraisemblablement une attitude hostile envers ce personnage volant, il n'en sera

pas de même dans les conditions actuelles. La reine des aigles a trop besoin des PJ et enterre donc, provisoirement, la hache de guerre.

Introduction type

Alors que les PJ avancent dans les plaines amérindiennes, et cela n'exclut pas la Grande Piste du Négoce, le sol se met à trembler et un grondement inquiétant se fait entendre. Affolés par un événement particulier (l'apparition d'une belette géante poussée dans cette direction par les aigles de Podarge), des centaines de milliers de bisons noirs viennent de se mettre à galoper vers les PJ. Ces derniers sont littéralement pris au piège, condamnés à être rapidement écrasés. Le MJ doit s'efforcer de faire monter la pression chez ses joueurs au fil des quelques minutes qui suivent. En effet, à l'allure où vont les bisons, et considérant la taille gigantesque du troupeau (il s'étale sur plusieurs kilomètres), les PJ n'ont absolument pas le temps de se mettre hors de danger. S'ils ont l'idée de faire un trou, les PJ ne sont pas sûrs d'avoir le temps d'en former un suffisamment gros pour leur servir d'abri, car le sol, déjà martelé par des millions de ces grosses bêtes à cornes, est très dur et donc difficile à creuser. Alors qu'ils sentent que l'étau se resserre et que les premiers bisons sont presque sur eux, les PJ sont sauvés par des aigles géants, qui les soulèvent et les emportent dans les airs. Les personnages voient alors l'immense troupeau se réduire comme une peau de chagrin, jusqu'à n'être plus qu'une petite tache brunâtre au milieu d'un océan vert. Tandis qu'ils s'élèvent rapidement jusqu'à une altitude de 600 mètres, les PJ peuvent constater que leurs « sauveurs » ne semblent pas disposés à les déposer en lieu sûr, mais les emportent au contraire assez loin, en direction du monolithe Thayaphayawoed, qui sépare Okéanos d'Amérindia. Les aigles, des familiers de Podarge, ne répondent pas aux éventuelles questions qui leur seraient posées, se contentant de dire que les PJ vont être transportés jusqu'à l'antre de leur reine.

Chez la harpie

L'étonnant voyage dure quelques heures. Arrivés en vue du monolithe, les aigles commencent à descendre vers le plateau d'Okéanos, en restant à une distance constante de la paroi rocheuse (environ 100 mètres). Les PJ peuvent alors profiter de la vue spectaculaire sur l'étage inférieur. De cette hauteur, l'océan, pourtant large de 500 km, ressemble à un mince ruban bleu foncé et la plage qui le borde n'est qu'une fine bande blanche à peine visible. Mais le plus incroyable est ce qui se trouve derrière la chaîne de collines qui prolonge la plage : c'est le vide absolu, un néant de couleur verte à perte de vue qui ne peut laisser indifférent un spectateur non averti.
Après une descente d'environ 3 kilomètres (rappelons que la hauteur totale du Thayaphayawoed est de 10 000 mètres), le singulier escadron atteint l'entrée du domaine de Podarge, un trou de 3 mètres de diamètre dans la paroi du monolithe, verticale et parfaitement lisse à cet endroit. L'ouverture, uniquement accessible par des être volants, débouche sur une gigantesque caverne : l'antre de Podarge. Les PJ peuvent enfin se dégourdir les jambes et observer la salle. Le long de ses murs, un butin extraordinaire a été entassé. Dans un coin, ils remarquent des cages aux barreaux métalliques, inoccupées. Une odeur étouffante règne en ces lieux très peuplés. Des centaines d'aigles géants de presque 3 mètres de hauteur sont alignés dans la salle autour d'une plate-forme, un peu plus haute qu'eux, sur laquelle un trône est posé. On accède à la plate-forme par un escalier. La forme du trône, tout en or massif serti de diamants, évoque un phénix aux ailes déployées. Podarge, la harpie, y est majestueusement assise. Les personnages sont alors invités à monter rejoindre la reine, escortés par deux aigles chacun. Connaissant la réputation de cruauté de la reine harpie, les PJ seront certainement surpris par ses premières paroles : « Un banquet va être donné en votre honneur. Vous aurez besoin de prendre des forces avant ce que je vais vous demander. »
Effectivement, une longue table en bois a été préparée. Le repas qui est servi aux PJ par un vieil esclave humain est tout simplement somptueux : cochon-chèvre rôti, pain doré, fruits variés et même un délicieux vin de couleur sang, directement rapporté d'Atlantide. Podarge n'explique pas ce qu'elle attend des PJ pendant le banquet. Elle se contente de les observer attentivement, de son ardent regard, et de porter des toasts « à la mort et à la damnation du Seigneur ! ». Un PJ masculin est plus particulièrement dévisagé (au choix du MJ). A l'issue du banquet, ce dernier est abordé par la harpie qui, après lui avoir caressé le visage du bout de ses rémiges, lui demande, comme elle en a l'habitude avec ses esclaves humains, de la satisfaire pour la nuit. Même si la partie humaine de Podarge est superbe, l'affaire n'est pas vraiment engageante, car la harpie demeure un monstre. Attention, cependant, un premier refus serait très mal interprété (« Comment oses-tu refuser une telle faveur ? Tu tiens donc tant à mourir ? »). Un second serait synonyme de mort par lacération (les caractéristiques de Podarge sont fournies p. 193 du livre de règles).
Après avoir dormi, pour la majorité d'entre eux (!), Podarge indique enfin ce qu'elle attend des PJ : ils doivent s'infiltrer dans l'antre du duc Dewiwanira, un ancien familier à elle qui semble avoir pris un peu trop d'importance récemment, et l'espionner. S'il constitue effectivement une menace pour elle, les PJ devront l'éliminer. En échange, la harpie leur promet deux choses. D'abord, de les transporter où ils voudront sur le Monde à Étages, une seule fois, mais n'importe quand (elle fera écrire un ordre par son esclave humain et y apposera son sceau. Cet écrit pourra être montré à n'importe lequel de ses sujets, qui devra alors réunir d'autres aigles géants pour amener par les airs les PJ là où ils le voudront). De plus, elle autorise les PJ à emporter tout ce qu'ils pourront trouver chez Dewiwanira.
Vu les conditions dans lesquelles ils se trouvent (ils sont entourés de centaines d'aigles géants !), les PJ peuvent difficilement refuser le marché proposé par Podarge. S'ils avaient malgré tout l'imprudence de refuser, ils seraient alors témoins d'une des rages légendaires de la harpie. L'un des aigles arriverait toutefois à sauver la mise aux PJ peu avant leur mise à mort, en leur conseillant vivement d'accepter la « proposition » de Podarge.

Le voyage

Peu avant le départ des PJ, Podarge envoie un familier éclaireur prévenir le duc qu'elle tient à lui offrir un certain nombre de cadeaux, en gage de maintien des bonnes relations qui existent entre eux. C'est ainsi que les PJ vont voyager dans des sacs de toile, portés par des aigles, parmi les cadeaux que la harpie envoie à son « ami ». Ils seront déposés près d'une cheminée naturelle qui mène aux quartiers du duc.
Commence alors un fabuleux voyage aérien au sein d'un groupe d'une centaine d'aigles géants. Le MJ devra naturellement enrichir ce voyage de longues descriptions. Les personnages, qui ont la possibilité de passer la tête hors de leur sac, assistent à un trajet exceptionnel de près de 6 000 km, qui durera dix jours. Ils vont ainsi traverser toute la largeur du plateau d'Amérindia, survolant notamment les immenses plaines verdoyantes et leur faune extraordinaire (reprendre la description fournie p. 357 du livre), puis les Montagnes scintillantes, le royaume de Brakya qui s'y est installé avec ses Barbes rouges expansionnistes, puis enfin, le royaume de Saurga, bordant la Grande Mer.
Si le spectacle offert est somptueux, le voyage ne peut être qualifié de confortable. La nourriture offerte aux PJ par les aigles est crue, et provient exclusivement de la chasse quotidienne. Les arrêts sont très courts et essentiellement destinés à permettre aux PJ de se désaltérer. Les aigles, pour leur part, utilisent une méthode très originale : à l'heure de la pluie, leurs gigantesques ailes sont déployées et orientées de manière à recueillir une grande quantité de liquide qu'ils font couler jusqu'à leur bec, et ce, même en vol !
Les PJ doivent en outre supporter les interminables jacasseries des aigles, hautains et proprement insupportables. Parmi toutes les mesquineries qu'ils entendent, les PJ peuvent quand même déceler quelques éléments intéressants :
— Un aigle rapporte un événement étrange : alors qu'il pourchassait un Œil du Seigneur (un gros corbeau), celui-ci est mort subitement pendant la poursuite, sans aucune raison apparente (c'est un indice qui pourra servir aux PJ pour la campagne d'Urizen).
— Les aigles semblent visiblement redouter Dewiwanira.
— L'un d'eux, un peu moins puéril que ses congénères, fournit quelques indications utiles aux PJ quant à la suite des événements : une fois déposés sur la montagne, les PJ devront marcher sur un sentier escarpé pendant deux ou trois jours, avant d'atteindre un gros bloc de granite vert. En le déplaçant, les personnages devraient, d'après Podarge, dégager l'accès d'une cheminée naturelle s'engouffrant dans la roche, et censée aboutir aux quartiers du duc.
Après dix jours de vol, les aigles de Podarge arrivent à proximité du sommet du monolithe Abharhploonta, dans la dépression située à l'ouest du royaume de Saurga, de part et d'autre de la rivière qui descend de Dracheland vers Amérindia (voir la carte du Monde à Étages).
Un petit escadron se détache du groupe et laisse choir les ballots des PJ sur un sentier étroit et rocailleux. Pendant ce temps-là, un groupe ▷

d'aigles du duc vient à la rencontre du grand détachement de Podarge. Une brève discussion s'engage, puis l'ensemble des aigles se dirigent de concert en direction de l'antre de Dewiwanira.

Randonnée vertigineuse

Les PJ se déplacent à présent sur un sentier relativement étroit. Là encore, ils sont gratifiés d'une vue fabuleuse sur une vallée profonde de 30 000 m. Le voyage, pas trop périlleux, qui fait alterner marche et escalade, et dure deux jours. Le seul incident notable se déroule durant la nuit, quand des loups griffus s'attaquent à un PJ (voir leurs caractéristiques p. 374 des règles). Ils s'approchent silencieusement du groupe, puis trois d'entre eux font diversion pendant que quatre autres saisissent un PJ et le tirent brusquement vers la paroi verticale qu'ils remontent à vive allure. Le MJ devra décrire la situation de manière très stressante pour celui qui se fait ainsi emporter à flanc de montagne, au-dessus de la corniche puis du vide. Les intentions d'actions des PJ pourront être décisives, et le MJ devra sans cesse rappeler la distance qui sépare le PJ enlevé du reste du groupe et de la corniche. La vitesse des loups griffus sur la paroi à pic sera de 3.1 (vitesse terrestre), soit 3 m par UA. Si les loups réussissent à tirer le PJ durant 5 UA, celui-ci ne sera plus au-dessus de la corniche, mais se retrouvera au-dessus du vide. C'est-à-dire que s'il tombe, il n'atterrit pas sur la corniche, mais des milliers de mètres plus bas (autant lui dire adieu). Si le PJ réussit à se dégager, et s'il veut rejoindre la corniche, il doit réussir autant de jets de Grimper que d'UA durant lesquelles il aura été traîné. Le seuil de ces jets de Grimper sera de 3.4, mais attention : en situation de combat, il devra obligatoirement consacrer des UA au déplacement s'il veut progresser vers la corniche. De plus, étant donnée la raideur de la pente, toutes ses compétences de combat seront limitées par sa compétence en Grimper (ex : si le PJ maîtrise Épée à 3.4, mais n'a que 3.2 en Grimper, il ne pourra manier l'épée qu'à 3.2). En cas d'échec à un test de Grimper, le PJ tombe, mais a tout de même une dernière chance de se rattraper, avec un test standard d'Agilité. En cas d'échec catastrophique, le PJ tombe automatiquement, sans espoir de se rattraper et donc sans espoir de survie.

La cheminée

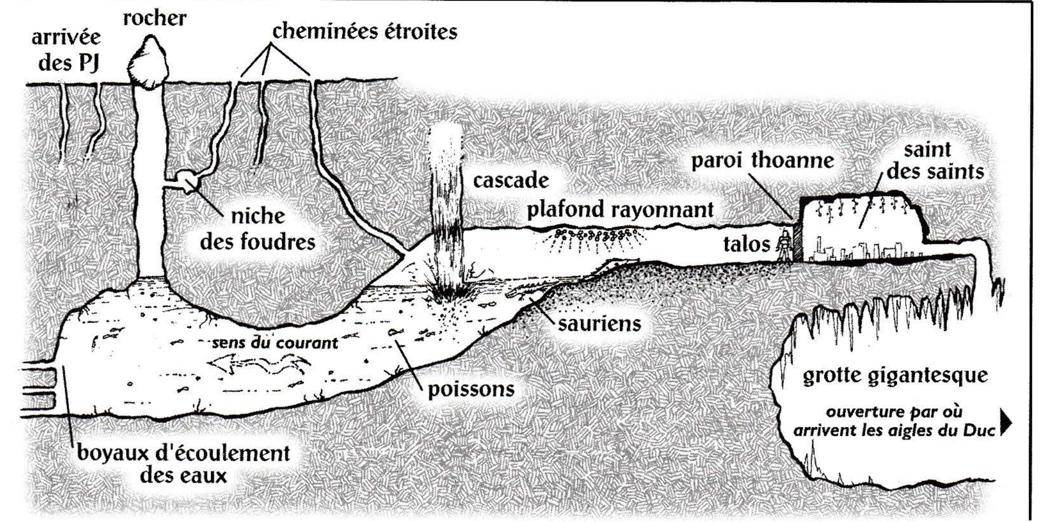
Dans l'après-midi du deuxième jour de voyage, les PJ repèrent un gros rocher de granite vert, entouré de petites cavités qui s'enfoncent dans le sol. Des vols d'aigles (ceux du duc ?) de plus en plus fréquents aux alentours obligent les PJ à se plaquer contre l'Abharhploonta pour ne pas se faire repérer.
Vues de près, les cavités qui entourent le rocher sont en fait de petites cheminées d'aération, de 30 cm de diamètre, d'où remonte un air humide et un peu vicié. Une réussite normale à un jet de Pister de seuil 3.4 permettra aux PJ de remarquer que de petits animaux empruntent ces conduits (il s'agit des terribles foudres !), grâce aux quelques empreintes (à quatre doigts) qu'ils laissent à certains endroits sur les parois humides. Pour emprunter la cheminée principale, les PJ doivent déplacer le rocher de 2 tonnes (Masse = 3.6*, n'oubliez pas les règles d'union d'attributs) qui en bouche l'accès. La descente dans le conduit nécessite un jet de Grimper de seuil 3.5. Mais en entourant une corde autour du bloc de granite vert, la descente sera infiniment plus facile. Durant la progression, le PJ en tête de file passe devant un petit boyau horizontal, d'une trentaine de centimètres de diamètre, et profond d'un peu plus d'un mètre. Il est possible de passer la main dans le boyau. Cinq ou six joyaux semblent briller dans une niche qu'on devine au fond. En fait, il s'agit de trois chiots foudres dont les yeux luisent dans la pénombre. Les chiots sont nettement moins agressifs que les adultes et moins redoutables aussi. Ils n'attaqueront que si un PJ passe la main dans leur terrier. Si un PJ est frappé par la décharge électrique d'un foudre, il devra faire un test standard de Grimper afin de vérifier s'il réussit à se maintenir dans la cheminée, ou s'il tombe de 12 m... dans l'eau (appliquer dans ce cas les règles relatives à la chute, p. 50). Les caractéristiques des chiots foudres sont celles décrites p. 369, auxquelles il conviendra de retrancher 1 point d'indice à toutes les caractéristiques physiques et aux compétences.

La piscine infestée

Que les PJ soient tombés ou qu'ils soient descendus, la base de la cheminée débouche sur une étendue d'eau noire, assez profonde. S'ils n'ont rien pour s'éclairer, cet épisode sera très angoissant et dangereux.
Les héros n'ont en effet pas d'autre choix que de nager sous l'eau (ils sentent un courant assez fort), en espérant trouver une issue. La durée du trajet en apnée dépend de l'endroit où se rendent les PJ et de leur position par rapport au courant. Ainsi :
— il faut 10 tours pour atteindre à contre-courant la plage des sauriens, 5 tours pour en revenir ;
— il faut 3 tours pour atteindre, avec l'aide du courant, l'impasse que constitue l'écoulement des eaux (par des trous de 20 cm de diamètre qui sont creusés dans la roche), et 6 tours pour en revenir ;
— latéralement, le bassin est immense (environ 250 m de chaque côté, soit 25 tours d'apnée pour... rien !).
Si les PJ se concentrent pour bien écouter sous l'eau, ils entendront le bruit d'une cascade relativement proche. Faites un jet de Percevoir de seuil 3.5 pour déterminer si les PJ localisent convenablement la source du bruit. Sur la plage, trois sauriens paressent sous une paroi rocheuse rayonnant de chaleur. Leur source d'alimentation est constituée par les poissons entraînés malencontreusement dans le bassin par la cascade. D'où viennent ces sauriens ? Ont-ils suivi le même chemin que les poissons (car cette espèce de crocodiles existe sur Dracheland), ou ont-ils été introduits volontairement ici ? Ce détail restera sans doute un mystère pour les PJ, d'autant que le duc n'est pas à l'origine de leur implantation. Surpris par l'arrivée des PJ, les sauriens hésiteront 2 tours avant de passer à l'attaque (sauf s'ils sont immédiatement agressés, auquel cas leur riposte est instantanée). Les caractéristiques des sauriens sont décrites page 380 du livre.

Le talos

La plage se prolonge par un long couloir de sable. Après 10 minutes de marche, d'étranges petites grappes de boules fluorescentes fournissent une lumière de plus en plus vive au fur et à mesure de la progression des PJ. Puis, ces derniers se heurtent à... une paroi métallique thoanne (dont la résistance est 4.6*). A côté de cette paroi recouverte de symboles thoans se trouve un talos (robot de technologie thoanne), immobile et désactivé. Si les PJ ne disposent pas d'un « gadget » leur permettant de percer la paroi (lance-rayons, vibreur, etc.), une autre solution pourra s'offrir à eux, s'ils se montrent suffisamment ingénieux : elle consiste à activer le talos, à se déclarer son maître et à lui demander d'ouvrir la porte (le talos ne possède aucun dispositif de « sélection » dans sa mémoire, et il s'inféode automatiquement à la dernière personne qui lui a donné un ordre, jusqu'à l'exécution complète de celui-ci). Ce talos a été mis en place par un Thoan, sans doute Jadawin, et ces lieux constituent (ou débouchent sur) une cachette thoanne. Le talos était sans doute destiné à servir de support logistique en cas de fuite du Thoan. Le « hic » pour les joueurs est que, d'une part il n'y a pas de notice décrivant la procédure à suivre pour



activer le talos et d'autre part, la langue normalement comprise par la plupart des talos est… le thoan !

Activation du talos
Le talos s'active très simplement en posant la main sur une espèce de gros disque situé au niveau du cœur. A ce moment, le léger courant électrique dégagé par la main met en marche le serviteur. Évidemment, si la main est gainée de cuir ou d'une autre matière isolante, cela n'aura aucun effet !

Donner des ordres au talos
Si aucun des PJ ne parle thoan, ils devront se faire comprendre de l'homme-machine en utilisant le langage des mains. Cela nécessitera un long apprentissage du talos, rien que pour lui faire comprendre des actions élémentaires. Mais cela peut se révéler fort amusant en terme de role-playing. Si le MJ est pressé, faire comprendre au talos qu'il doit ouvrir la paroi thoanne se résout par une réussite normale à un jet de Ruse de seuil 3.6 (tout de même). Dès qu'il en a compris l'ordre, le talos peut ouvrir très simplement : il lui suffit de se placer en face du centre de la paroi et d'approcher un de ses yeux d'un des motifs décoratifs : un contrôle rétinien est alors déclenché, et la paroi s'enfonce rapidement dans le sol.

Au sein du saint des saints…

Dès l'ouverture de la paroi, les PJ réalisent qu'ils ont atteint leur destination. En effet, s'étend devant eux, dans une salle rectangulaire de plus de 100 mètres de long, une mine d'objets, de documents et autres choses précieuses. La pièce est éclairée par des « grappes » lumineuses accrochées aux murs (ces grappes sont des êtres vivants, qui fournissent une lumière comparable à celle des vers luisants et autres lucioles d'Okéanos). Or, joyaux, livres abondent. En fouillant méthodiquement la salle, les PJ pourront découvrir trois articles tout à fait dignes d'intérêt.
— Une armure atlante en parfait état. Elle peut être portée par un être humanoïde de Masse variant de 3.3 à 3.4. (L'armure atlante est décrite p. 302 des règles.)
— Un baume thoan. C'est un gel qui favorise et accélère la régénération des tissus cellulaires. Sans doute stockés ici par Jadawin lui-même, le duc a « mis le serre » dessus ! 2d6 doses sont encore utilisables. (Les effets du gel sont décrits p. 352 des règles.)
— Le plan d'une ville atlante, Atlantis, est gravée sur un mur. On peut y remarquer, entre autres, la localisation de l'entrée des tunnels secrets du Rhadamanthe. S'ils pensent à recopier le plan, cette information pourra se révéler très utile aux PJ dans l'avenir (avec la très prochaine campagne d'Arwoor).

La salle du trône

Il n'y a qu'une seule autre issue dans le saint des saints, tout au fond. C'est un petit couloir qui débouche sur le plafond de la salle du trône du duc Dewiwanira, au beau milieu des stalactites. De cet endroit, les PJ pourront tranquillement espionner pendant deux jours entiers. Passé ce délai, l'aigle se rendra dans sa caverne d'Ali Baba et croisera donc les PJ, ou bien se rendra compte que la paroi a été ouverte (si les PJ l'ont fait). Ce peut être la meilleure occasion pour l'attaquer, à un moment où il sera un peu plus isolé.
En espionnant le duc, les PJ pourront obtenir une foule de renseignements, et notamment :
— qu'il surnomme Podarge « la Bigleuse » parce qu'elle ne possède pas des yeux d'aigle (cette dernière n'apprécierait certainement pas ce sobriquet…). Il ne la porte visiblement pas dans son cœur ;
— que de nombreux aigles du duc espionnent la reine harpie en se faisant passer pour des familiers de Podarge. Trois d'entre eux portent des signes distinctifs (bec foncé, plumes ternes, yeux écarquillés), et les PJ seront en mesure de les reconnaître ;
— que le duc est en contact avec de nombreux Atlantes ;
— qu'il compte se rendre chez le Seigneur pour le mettre au courant du complot que Podarge est en train de tramer contre lui. En échange, il souhaite devenir le bras droit du Seigneur sur le Monde à Étages, ainsi que le nouveau et incontestable roi des aigles.

CARACTÉRISTIQUES

▶ Dewiwanira

Énorme aigle de plus de trois mètres de hauteur, aux plumes particulièrement sombres, le duc impressionne tant par son physique que par son esprit.

Force :	3.6*
Résistance :	3.6
Masse :	3.3
Souffle :	3.6*
Réflexes :	3.6
Agilité :	3.4
Intellect :	3.5
Ruse :	3.5
Volonté :	3.6
Héroïsme :	20

Singularité
Vitesse en piqué - Vue perçante

Vitesses raciales

Vitesse terrestre	(3.1)
Vitesse aquatique	(2.6)
Vitesse aérienne	(3.6*)

Compétences : Aéronautique (3.4), Bec (3.5), Botanique (3.4), Courir (3.1), Crocheter (3.1), Grimper (3.2), Linguistique (3.3), Météorologie (3.4), Nager (3.1), Percevoir (3.6*), Pister (3.6), Sauter (3.1), Se cacher (3.4), Serres (3.6), Serres en piqué (3.6), Voler (3.6), Zoologie (3.4).
Langues : Atlante (3.4), Grec mycénien oral (3.5), Haut Allemand (3.4), Thoan (3.2), Tishquetmoac (3.5), Yiddish (3.3), Tous langages du Monde à Étages (3.2).

Armes naturelles

Type	Complexité	Dégâts	UA
Bec	3.3	3.6	2
Serres	3.2	3.6	2
Serres en piqué	3.4	3.6*	3

Remarques : Les aigles ne peuvent attaquer à l'aide de leurs serres uniquement en vol. Une fois l'attaque réussie, ils peuvent continuer à serrer, sans test, dans la même localisation ou sous-localisation toutes les 2 UA. Pour l'attaque en piqué, une chute préalable d'une cinquantaine de mètres vers la victime est obligatoire.

Les aigles de la garde personnelle de Dewiwanira ont les mêmes caractéristiques et compétences que ceux de la garde de Podarge (p. 193 des règles).

Épilogue

S'ils discutent avec lui au lieu de l'attaquer immédiatement, les PJ se rendront vite compte que Dewiwanira est un être particulièrement intelligent, qui peut même présenter des aspects sympathiques, beaucoup plus que Podarge en tout cas. Les PJ sont donc confrontés à un dilemme. Il leur faut en effet choisir leur camp, ce qui n'est pas si simple.
Plusieurs conclusions sont possibles :
● Soit les PJ ne se sont pas attardés sur les lieux et sont repartis par où ils étaient venus. Dans ce cas, des familiers de Podarge finissent par les repérer et les ramènent chez la harpie. Cette dernière se montre déçue que les PJ n'aient pas chercher à attaquer le traître, mais tient tout de même parole. Elle ne devient pas pour autant leur alliée (il aurait fallu qu'ils aillent un peu plus loin dans leur mission). L'objectif de Podarge est désormais d'éliminer le duc, avant tout autre chose. Mais le passage des PJ aura été remarqué par Dewiwanira (porte ouverte, objets manquants, etc.). Il sera donc sur ses gardes, et la partie n'est pas gagnée d'avance pour Podarge. Il lui faudra des années avant d'éliminer la menace du duc.
● Soit les PJ ont attaqué (voire vaincu) Dewiwanira. Ils sont ramenés chez Podarge et cette dernière leur est particulièrement reconnaissante. Les PJ ont désormais un allié puissant, qui pourra de temps en temps les tirer de situations périlleuses, mais dont il faudra se méfier : Podarge est très lunatique. En revanche, ils se sont faits des ennemis mortels, en la personne du duc (s'il est toujours vivant) et de ses serviteurs. La menace pourra venir du ciel à tout moment, jusqu'à ce que le duc soit vaincu.
● Soit les PJ se sont rangés du côté du duc. Ce dernier est désormais un allié de taille, plus fiable que la harpie, mais moins puissant. Il rendra service aux PJ (renseignements, transport, protection…), dans une limite raisonnable toutefois. Mais à l'inverse, les PJ viennent de se faire un ennemi juré en la personne de Podarge et de ses familiers. Celle-ci n'aura de cesse de les traquer, et son rayon d'action est vaste ! ■

Cette aventure devrait rapporter entre 60 et 80 points d'Héroïsme par personnage.

Orso et Léonidas Vesperini
illustration : Rolland Barthélémy
plan : Cyrille Daujean

Un scénario Casus Belli pour

Cyberpunk

Kill me fast (this time)

Ce scénario est prévu pour des joueurs et un MJ expérimentés. Il est recommandé d'avoir le supplément *Night City*.

Night City - Le metalstrom - 23 : 09

C'est une nuit d'été comme tant d'autres, âcre et brûlante, chargée de violence électrique. Les PJ sont au *Metalstrom* pour assister au dernier concert de KMF (This Time), un groupe de punk-rock que certains journalistes du *Sound Informer* ont pudiquement décrit comme « irrémédiablement létal » : la vague sonore se brise en déferlantes chromatiques et vient buter à 210 bpm sur une assistance trop défoncée au smash pour manifester une quelconque réaction.

Assommés, les personnages songent à quitter les lieux lorsqu'ils aperçoivent, perdue dans la foule, l'une de leur vieille connaissance. Leanie Hearthlock, 26 ans et sosie biosculpté d'un mannequin oublié, fut il y a peu la maîtresse de l'un des PJ (peut-être l'est-elle encore ?) et l'amie des autres. A vous de répartir les rôles… D'un commun accord, on décide d'évacuer les lieux et d'aller faire un tour au *Café Chrome*, où Leanie a ses entrées. Profitez-en pour faire rencontrer aux PJ quelques-unes des personnalités les plus en vue de Night City, c'est généralement là qu'elles viennent finir leur soirée. Leanie commande un Silverhand et s'informe poliment sur les activités récentes des personnages. Elle évoque ensuite sa propre carrière, visiblement très gratifiante. Grâce à l'appui d'un oncle travaillant déjà dans la place, la jeune femme vient d'obtenir un poste de secrétaire personnelle auprès de Marcus Sendwell, le tout-puissant patron de la Biogenics Ltd, créée il y a quelques semaines à grand renfort de tapage médiatique. Les PJ ont certainement déjà entendu parler de Sendwell : un milliardaire charismatique, cynique et mégalomane dont les frasques, autant professionnelles que sentimentales, font le bonheur des journaux à sensation. Sur un jet d'INT réussi, les personnages qui ont l'habitude de se tenir au courant se souviendront peut-être d'une affaire assez récente impliquant Marcus Sendwell, et de son départ « précipité » d'une firme pharmaceutique (voir encadré « Frankenstein 2020 »). Leanie semble très satisfaite de son nouveau poste et parle d'une soirée organisée par son patron pour le samedi à venir. Sendwell entend ainsi célébrer les récents succès financiers de sa nouvelle entreprise. Tout le gratin de Night City est invité, et la jeune femme possède encore quelques entrées. Elle insiste pour que les personnages acceptent de venir à la réception. Ce sera pour eux, affirme-t-elle, l'occasion de se faire de nouveaux contacts, voire de rencontrer des employeurs potentiels. Faites en sorte que les PJ cèdent à ses exigences : ils n'ont aucune raison de se méfier. Une précision : Leanie se montre très entreprenante à l'égard de son « ex ». Elle est visiblement prête à recoller les morceaux et à tirer un trait sur le passé. Pourquoi pas ? Leanie leur remet de splendides cartons d'invitation holo-gravés, et rendez-vous est pris pour le samedi soir.

Charmante soirée, n'est-ce pas ?

Marcus Sendwell, qui ne fait pas les choses à moitié, a loué l'étage supérieur de la Tour Plaza Est, dont les immenses baies vitrées donnent directement sur Lake Park. Les portes ouvrent à 21 heures. Pour l'occasion, les forces de sécurité ont été renforcées, et les invités sont sévèrement fouillés à l'entrée (on est prié de laisser ses armes dehors). Une foule richissime et désœuvrée s'autocongratule, flûtes de champagne à la main, tandis que des serveurs compassés se faufilent entre les plantes artificielles pour proposer des plateaux de petits fours. Les PJ reconnaissent, pêle-mêle, des conseillers municipaux obséquieux, des industriels compatissants et des rock-stars arrogantes, prêts aux dernières extrémités pour décrocher un contrat juteux ou une promesse de subvention… Des gardes du corps en civil se tiennent en permanence à proximité de Marcus Sendwell. De fait, il est très difficile d'approcher le maître des lieux (d'ailleurs, à quoi bon ?). Les personnages croiseront Leanie Hearthlock, mais la jeune femme, très prise par ses nouvelles responsabilités, leur fera à peine un petite signe de la main. Drapée dans un fourreau lamé, elle joue à la perfection son rôle de séductrice souriante et mortelle. Quiconque prendra la peine de l'étudier pendant un moment se rendra compte qu'elle ne laisse pas son patron indifférent (il lui lance des regards qui ne trompent pas). Elle finira tout de même par présenter ses « amis » à Sendwell, et celui-ci leur serrera la main d'un air absent, proférant quelque sombre banalité (« j'aime beaucoup ce que vous faites »…) avant de leur proposer un verre. Il est impératif, pour le bon déroulement du scénario, que les PJ acceptent de boire ce verre (un cocktail explosif : « Vous m'en direz des nouvelles », leur promet leur hôte). Moins vous semblerez accorder d'importance à ce détail, plus il y aura de chances pour que les PJ absorbent leur cocktail sans discuter… d'autant qu'autour d'eux, tout le monde boit le même. La soirée bat son plein. Des hôtesses de charme, que rien ne distingue des invitées ordinaires (mais qui ont été payées par Sendwell pour séduire les PJ), entament des manœuvres d'approche ; on devine sans peine la suite des événements. Au bout d'un certain temps, tous les personnages (y compris ceux qui n'auront pas pris part aux ébats en question) commencent à se sentir très fatigués. Vous pouvez leur faire faire quelques jets de CON pour la forme, mais au bout d'un certain temps, et avant d'avoir pu se rendre compte de ce qui se passait, ils sombreront tous dans un profond sommeil.

Debout, c'est l'heure !

Les PJ reprennent conscience dans des lits qu'ils ne connaissent pas. Chacun d'eux occupe une suite séparée de l'hôtel *Kuroshita*, à quelques blocs de la Tour Plaza Est, sans savoir que les autres se trouvent à proximité (il peut être amu-

sant de jouer quelques instants avec la paranoïa des joueurs…). Une fois qu'ils ont compris où ils se trouvaient, les personnages peuvent essayer de comprendre comment ils sont arrivés dans cet établissement habituellement réservé aux touristes et aux hommes d'affaires japonais. Leurs souvenirs s'arrêtent au moment où ils se sont littéralement affalés dans un coin, terrassés par le sommeil. S'ils demandent des précisions au personnel de l'hôtel, les membres de ce dernier leur remettent un message signé de Marcus Sendwell :

« Messieurs. Comme certains de mes invités, vous avez succombé aux effets involontairement nocifs de mon cocktail spécial. Cet incident, dont je porte l'entière responsabilité, est dû à une regrettable erreur de dosage à laquelle vos métabolismes ont manifestement mal réagi. Ci-joint la somme de 500 Eb par personne en guise de dédommagement. L'hôtel est, bien sûr, à mes frais. Encore toutes mes excuses. M. Sendwell. »

Les personnages n'obtiendront pas d'autres renseignements sur place. Il ne leur reste qu'à quitter les lieux, après un éventuel petit-déjeuner. Une précision : l'un des PJ (l'amant de Leanie) remarque qu'il a été piqué au bras. Il ne s'agit pas d'une piqûre d'insecte.

Et maintenant ?

Diverses options s'offrent aux PJ ; ils pourront les exploiter le jour même ou au fil de la partie.

- **Oublier l'affaire et passer à autre chose**. Si vos joueurs se désintéressent de l'incident, rien ne vous empêche de passer directement au paragraphe suivant.
- **Tenter de joindre Marcus Sendwell**. A la Biogenics Ltd, on affirme que M. Sendwell est « en déplacement » ou « en rendez-vous », suivant la secrétaire et le moment de la journée. Bref, il est introuvable. Inutile de se rendre sur place : les PJ ne rentreront pas – du moins pas légalement.
- **Se mettre en relation avec d'autres invités** pour vérifier si eux aussi se sont mystérieusement « endormis » après avoir absorbé le fameux cocktail. Cela dépendra des contacts qu'auront pu établir les PJ durant la soirée. S'ils connaissaient déjà certains des invités, ou s'ils sont parvenus à échanger des numéros de téléphone, ils peuvent essayer de vérifier les affirmations de Sendwell. Mais les personnages ne trouveront pas une seule personne ayant connu la même mésaventure qu'eux. Coïncidence ou machination ?
- **Contacter Leanie**. Malheureusement, la jeune femme est injoignable et elle le restera jusqu'à la fin du scénario. Personne ne sait où elle peut se trouver, et pour cause : Sendwell l'a supprimée.
- **Risquer une intrusion dans les dossiers de l'hôtel**. Ces derniers sont protégés par un système de sécurité de niveau 1. La plupart des informations sont inutiles et ne concernent en rien les PJ. Dans les comptes, une note précise que les chambres des personnages ont été réglées par Sendwell deux jours avant la réception. Aller demander des explications à la direction de l'hôtel serait admettre implicitement que l'on a mis le nez dans ses fichiers privés – et ne pourrait qu'envenimer les choses.
- **Enquêter (via la Matrice) sur la Biogenics Ltd**. Il serait étonnant que les PJ commencent par là, mais sait-on jamais… La forteresse de

Frankenstein 2020

J - 4 ans : Ethaniel Wender et Marcus Sendwell créent Wender Tech., une entreprise privée spécialisée dans les produits pharmaceutiques, dont Ethaniel possède 60 %. Ce n'est pas la première fois que Marcus Sendwell se lance dans les affaires : il détient des parts importantes dans plusieurs grands groupes financiers et scientifiques, et sa fortune se chiffre en dizaines de millions d'Eb. Wender Tech. connaît des débuts fracassants.

J - 2 ans : Mort d'Asline Wender (le fils d'Ethaniel). Les relations entre le père et le fils n'ont jamais été très bonnes. Il faut dire à la décharge d'Ethaniel que sa progéniture, après quelques années d'errance et de délinquance (Asline fréquentait notamment des groupuscules nomades terroristes), a fini par devenir cyberpsycho. Dès lors, son père a perdu toute emprise sur lui et ses conflits familiaux n'ont fait qu'accélérer la déchéance du jeune homme. Avant que les cybersquads ne l'abattent d'une dizaine de balles en plein corps, Asline – totalement privé de raison – a tout de même eu le temps d'assassiner sauvagement une vingtaine de personnes et d'annoncer que son père serait le prochain sur la liste. L'affaire passe inaperçue, Ethaniel étant parvenu, grâce à ses relations, à occulter l'événement. Officiellement, Asline Wender a disparu de la circulation, sans laisser de traces. C'est dans le plus grand secret qu'Ethaniel obtient de récupérer le corps de son fils, qu'il place dans une cuve à cryogénisation, sous la responsabilité d'un des scientifiques de la Wender Tech. (Piotr Nelsikov). Le processus de congélation échoue partiellement, et le corps d'Asline se désagrège progressivement. Seul le cerveau reste intact.

J - 20 mois : Les relations entre Ethaniel, perturbé par la mort de son fils, et Marcus Sendwell, dont la mégalomanie s'affirme de plus en plus, se détériorent rapidement. Le désaccord porte principalement sur la gestion et la définition des objectifs de l'entreprise. Dans le même temps, Marcus apprend de la bouche de Piotr Nelsikov la vérité sur Asline Wender.

J - 4 mois : Après plusieurs mois de batailles administratives, Ethaniel Wender obtient gain de cause dans le conflit qui l'oppose à son associé. Au terme d'un débat des plus houleux, le conseil d'administration vote la révocation statutaire et le limogeage de Marcus Sendwell. Ce dernier devient fou furieux et menace de tuer Ethaniel. Le service d'ordre est obligé de l'expulser *manu militari*.

J - 3 mois : Marcus Sendwell créée la Biogenics Ltd, qui se pose en concurrente directe de la Wender Tech. Apparemment, ses différends avec son ancien associé appartiennent à l'histoire ancienne. En réalité, il n'en est rien : l'homme d'affaires fait pression sur Piotr Nelsikov pour que ce dernier lui dévoile tous les secrets d'Ethaniel Wender. Marcus projette alors de s'emparer du cerveau d'Asline… En parallèle, il développe certaines techniques de clonage illégales dans ses propres laboratoires. C'est à peu près à cette période qu'il embauche Leanie Hearthlock, dont il tombe désespérément amoureux. Ses avances ne rencontrent malheureusement qu'un refus poli, et Marcus comprend que sa secrétaire a déjà une liaison (il s'agit de l'un des PJ : vous pouvez éventuellement modifier cette chronologie pour l'harmoniser avec le background de ce dernier).

J - 15 jours : Marcus commence à faire surveiller l'amant de Leanie par ses hommes de main. Si vous faites jouer d'autres aventures avant ce scénario, vous pouvez glisser au joueur concerné quelques allusions discrètes (« tu te sens épié », etc.).

J - 8 jours : Marcus lance les invitations pour sa soirée. Il encourage Leanie à faire venir certains de ses amis et glisse quelques allusions au sujet de l'amant (ou ex-amant) de sa secrétaire, laissant entendre qu'il pourrait lui proposer un travail. Quelques heures plus tard, ses hommes de main s'introduisent chez Wender, neutralisent les gardes et s'emparent de la cuve contenant le cerveau d'Asline.

J - 3, 4 ou 5 jours : Leanie rencontre les PJ au *Metalstrom*. Elle hésitait à les inviter à la soirée de son patron, mais ses réticences s'envolent lorsqu'elle revoit son amant, et elle distribue ses invitations.

Jour J, 21 heures : Les PJ arrivent à la réception de Sendwell. Celui-ci leur fait servir des cocktails bourrés de somnifères. Une fois endormis, il les fait transporter à l'hôtel, non sans avoir effectué un prélèvement sanguin sur la personne de l'amant de Leanie.

J + 1, 9 heures : Les PJ reprennent leurs esprits et se rendent compte qu'il s'est passé quelque chose d'anormal. Pendant la nuit, les scientifiques de Sendwell ont extrait l'ADN de l'amant de Leanie et l'ont répliqué pour produire un sosie parfait de ce dernier. Le « mutant », grâce à un système de surgénération organique accélérée, atteint une taille humaine en moins de huit heures (le processus est relativement comparable, par exemple, à celui qui est employé dans le film *Judge Dredd*). Une fois arrivée à maturation, la créature subit une greffe de cerveau dans les laboratoires secrets de Sendwell, puis est lâchée dans la nature, bardée d'implants cybernétiques et équipée d'un exosquelette bêta. Le carnage peut commencer.

Marcus se venge ainsi doublement : de Wender, dont le fils erre maintenant dans la ville sous une nouvelle apparence et ne rêve que de le tuer (le processus mental se réenclenche pour lui au moment où, sous l'emprise de la cyberpsychose, il avait décidé de supprimer son père), et de l'amant de Leanie, dont le sosie est maintenant recherché dans tout Night City, et qui doit servir d'appât pour la police, le temps qu'Asline parvienne à tuer son père. Sendwell donne à ses hommes l'ordre de supprimer tous les témoins gênants, entendez par là tous les PJ sauf l'amant de Leanie.

▷

données concernée est protégée par un système de sécurité de niveau 2 (le maximum pour une entreprise privée). Si les PJ ont du mal à progresser dans leur enquête, vous pouvez leur dévoiler certaines informations par ce biais, mais vous devrez veiller à équilibrer la valeur des renseignements avec la force des programmes anti-intrusion : on n'a rien sans rien. La Biogenics Ltd travaille en étroite collaboration avec le laboratoire médical Pro-Health 3000, qui appartient également à Sendwell. Il est nécessaire d'établir une distinction fondamentale entre les informations pratiques et les données scientifiques : toutes les informations relatives aux méthodes de clonage et aux considérations scientifiques s'y rapportant se trouveront dans les banques de données du laboratoire, qui sont protégées par des logiciels d'alerte et de contre-intrusion anormalement puissants pour une entreprise de cette taille (Chiens de Garde, voire Pitbulls ; à moduler selon les compétences du netrunner qui les affronte). Les ordres de mission destinés aux hommes de main de Sendwell (prélèvements sanguins sur le PJ cible, filatures, voire « éliminations ») apparaîtront au fur et à mesure dans les mémoires de la forteresse de données de la Biogenics Ltd. Sachez faire preuve de souplesse : la piste matricielle doit rester accessible, mais dangereuse. Sa principale fonction est de pallier le manque d'informations des personnages, même s'il s'agit dans la plupart des cas d'indications qu'il est possible d'obtenir autrement : chantage, contact, extorsion d'informations. Sachez vous adapter aux initiatives des joueurs...

Et maintenant ?

Au matin du jour J + 1, le mutant commence à tuer sans discernement, remontant instinctivement la piste qui doit le mener à son père, et laissant un sillage de cadavres sanglants. Avec ses réflexes boostés au maximum et son instinct de prédateur, il possède de bonnes chances d'échapper aux cops... pendant un certain temps. Son signalement est rapidement transmis à toutes les autorités et des patrouilles de cybersquads se mettent en chasse, avec ordre de tirer à vue. Autant dire que le PJ qui a servi de modèle se trouve en grand danger. Quant aux autres PJ, leur position n'est guère plus enviable : dès lors que leur ingérence dans cette affaire est devenue inévitable, les hommes de Sendwell reçoivent l'ordre de les éliminer dans les plus brefs délais. Cela



risque de donner lieu à quelques poursuites mémorables... N'hésitez pas à faire exploser le taux d'adrénaline de vos joueurs : rappelez-vous qu'ils sont constamment menacés, autant par des ennemis inconnus que par les forces de l'ordre (aux yeux desquelles les PJ sont forcément complices du tueur fou) qui les poursuivent pour des raisons aussi différentes qu'incompréhensibles !

Quoi d'autre ? Piotr Nelsikov a été averti de ce qui se tramait par l'un de ses vieux amis, le professeur André Lombard, qui travaille dans le département « génétique appliquée » de la Biogenics Ltd. En mettant en commun les informations dont ils disposent, les deux scientifiques parviennent à comprendre ce qui s'est passé. Leanie, qui est la nièce de Lombard (c'est par lui qu'elle a eu son poste), remarque que son oncle est soucieux et cherche à l'aider. Lombard craque et lui raconte toute l'affaire. Malheureusement, Marcus Sendwell surprend une conversation téléphonique entre sa secrétaire et Piotr Nelsikov (dont il n'entend pas la voix). En réalisant que Leanie est encore en train de se rendre coupable d'une trahison envers lui (en plus de repousser ses avances), il décide de la punir et, dans un accès de folie, lui loge une balle en pleine tête. En revanche, il ne connaît pas l'identité de l'interlocuteur et il lui faudra un peu de temps (deux heures environ) pour soudoyer les services Worldsat Communications Network locaux et comprendre ce qui s'est passé.

Les PJ possèdent donc deux « alliés » : Piotr Nelsikov – tant qu'il est en vie – ne fera rien pour venir directement en aide aux personnages, mais il pourra leur procurer des renseignements. S'il pense que leur aide peut changer les choses, il leur dira tout, notamment sur le différend Wender/Sendwell et sur le fils de son patron. André Lombard, de son côté, est un homme volontaire et courageux. Dès qu'il a compris de quoi Sedwell était capable, il s'est empressé d'en avertir son vieil ami Nelsikov, directement concerné. Même s'il ne l'a pas vu écrit noir sur blanc, Lombard a en effet bien compris que l'un des buts principaux de Sendwell était de nuire à Wender. Il y a bien longtemps que la rivalité et la haine qui opposent les deux hommes ne sont plus un secret pour personne. Dès le début de la matinée, Lombard se met à la recherche des PJ pour essayer de les prévenir des dangers qui les guettent. Les retrouvera-t-il ? Cela dépend surtout d'eux. Dans l'affirmative, ils n'auront plus à chercher bien loin pour découvrir la clé de l'énigme : l'ingénieur leur expliquera tout ce qu'il sait. Ce faisant, il mettra bien évidemment sa vie en danger et liera son sort à celui des personnages (pourquoi prendre un tel risque ? Lombard est un personnage intègre, et il est déterminé à mettre un terme aux agissements criminels de son patron, et la mort de Leanie renforcera sa détermination). Pour les PJ, il représente une aide providentielle et vous pouvez l'utiliser comme « roue de secours » si vos joueurs connaissent des difficultés trop importantes. L'ingénieur parviendra alors à les retrouver comme par miracle ; veillez simplement à ce qu'il n'ait pas trop l'air d'être « tombé du ciel »...

Fin ouverte

Le scénario devient très ouvert à partir du moment où les personnages se réveillent à l'hôtel. Il peut alors se passer virtuellement n'importe quoi. Ce qui est certain, c'est que si les PJ n'agissent pas, ils seront abattus tôt ou tard, à moins qu'ils ne se décident à quitter la ville ou que vous fassiez surgir un élément inattendu dans la partie – André Lombard par exemple.

Autre possibilité, les personnages parviennent à prouver la culpabilité de Marcus Sendwell. Il y a plusieurs façons de le faire : il serait par exemple

PERSONNAGES-NON JOUEURS

▶ Police de Night City (NCPD)

Voir le guide de la ville page 41. Vous devrez moduler leur nombre en fonction de la puissance des PJ.

Phrase typique : « On bouge plus, connard ! Les mains sur la tête, et pas de mouvements brusques ! »

▶ Asline Wender

INT 0 REF 10 TECH 5 SF 8 BT 4
MV 8 CH 5 CON 9 EMP 1

Compétences : Interface 9, Pistolet 8

Cybernétique : neuromats (anti-douleur, vitmat), implant (détecteur de mouvement, senseur radar), cyberarmes (wolfers, cybercobra), cyberoptique (lunettes de visée, infrarouge, lance-dards), main modulaire.

Possessions : FN - FAL (fusil d'assaut lourd fourni par la Biogenics Ltd), veste blindée en kevlar, exosquelette de type bêta.

Commentaire : D'une froideur inhumaine (songez à *Terminator*), Asline est muet comme une tombe et abat sans hésiter tous ceux qui se dressent sur son chemin. Inutile d'essayer de le raisonner. Toutes ses forces ne sont tendues que vers un seul but : tuer son père, qu'il tient pour responsable de tout ce qui lui est arrivé depuis le début, transformation physique comprise. Asline peut être considéré comme un cyberpsycho, même s'il est parfois traversé de « flashs » récurrents issus de son existence réelle : rappelez-vous, c'était il y a deux ans...

Phrase typique : « Écarte-toi. »

▶ Hommes de main de Marcus Sendwell

On peut les considérer comme des Équarrisseurs (Night City, page 44), même s'ils n'en sont pas. Même remarque que pour la Police.

Phrase typique : « Pour vous, la route s'arrête ici. »

assez judicieux d'établir un lien entre le patron de la Biogenics Ltd et celui de la Wender Tech. en consultant (légalement ou non) les archives des journaux locaux, comme *La Cinquième Colonne* ou *Les Rues de Night City*, ou en graissant les pattes appropriées. Les personnages peuvent également choisir de livrer l'amant de Leanie à la police pour établir son innocence et démontrer l'existence de son sosie (une couleuvre a priori bien difficile à avaler quand on connaît la nature soupçonneuse des cops de la ville). Il faudra agir avec prudence, car les forces de l'ordre de Night City possèdent le signalement du meurtrier et ont reçu l'ordre de tirer à vue. Si les PJ parviennent à forcer les murs de données de la Biogenics Ltd et à découvrir la vérité, leurs ennuis ne seront pas terminés pour autant, car ils devront faire part de leur découverte aux autorités, et les lois de 2020 ne sont pas très tendres envers les criminels informatiques.

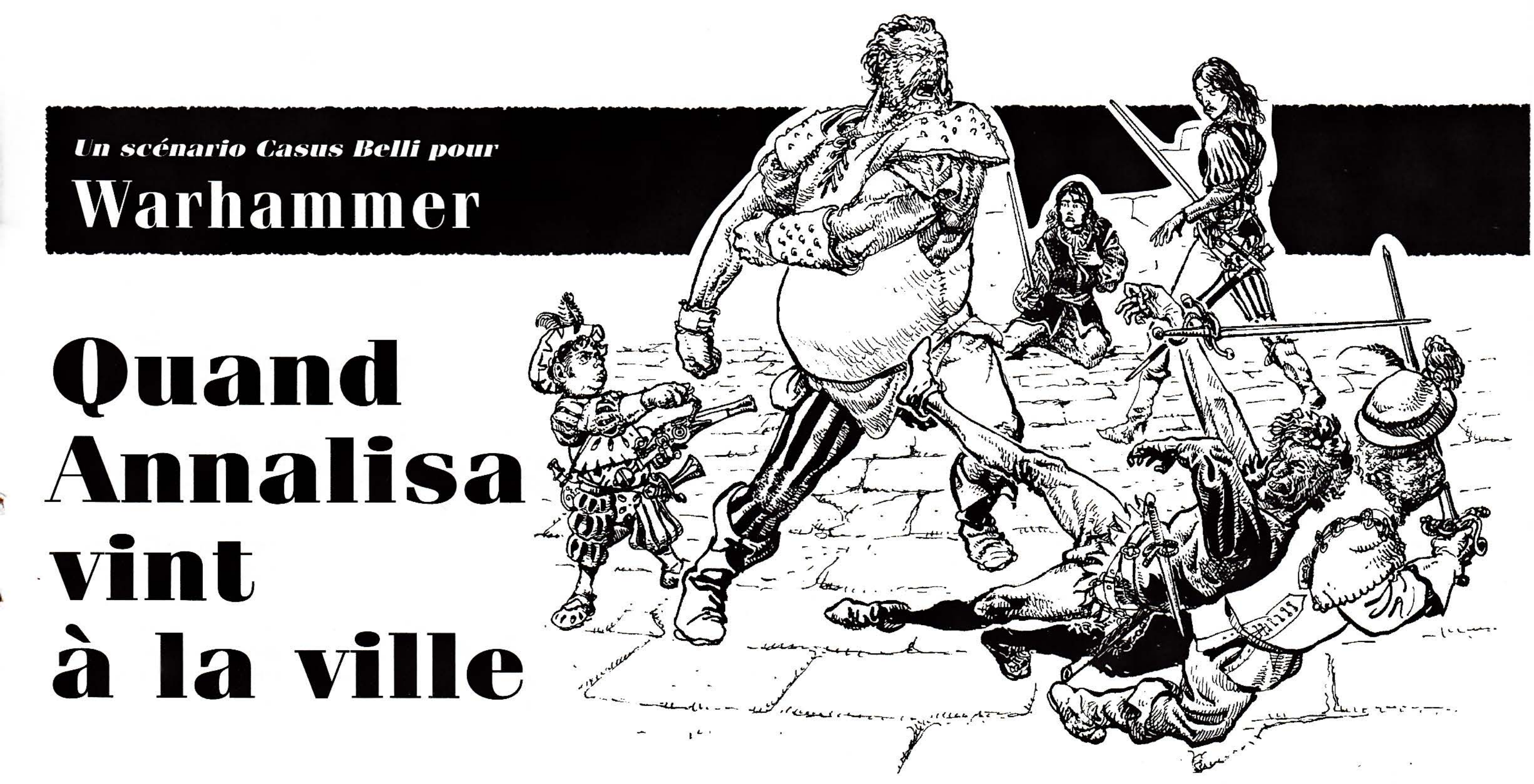
Quelques pistes supplémentaires

- **L'appartement de Leanie Hearthlock**. Il est probable que les PJ possèdent son adresse, mais il est également probable que les hommes de Sendwell aient eu la même idée et qu'ils y soient passés avant. Toujours est-il que les personnages pourront y trouver d'intéressantes informations sur le patron de la Biogenics Ltd et sur son personnel. Leanie avait l'habitude de tenir un journal intime : reste à trouver le mot de passe qui pourra déverrouiller les fichiers concernés sur son ordinateur...
- **Ethaniel Wender**. Si les PJ apprennent son existence, ils peuvent aller lui rendre visite. Sa réaction dépendra beaucoup de l'attitude et des intentions de ses interlocuteurs. Essayer de le faire chanter par rapport à l'épisode « Asline » serait une très mauvaise idée. Pour le reste, Ethaniel ne s'impliquera pas directement aux côtés des PJ, mais leur fournira une aide matérielle et les fera bénéficier de ses contacts (fixers, médias, cops, etc.) s'il pense que cela peut nuire à Marcus Sendwell. Il est cependant très douteux qu'il accepte directement la vérité, si c'est la version que lui présentent les PJ.
- **Asline Wender**. Pourquoi ne pas le prendre en chasse pour essayer de savoir qui il est ? Si les PJ le laissent faire, et si personne ne l'intercepte, Asline se dirigera automatiquement vers l'appartement de son père (dans le quartier universitaire) et tentera de le supprimer. Il ne réagit plus aux événements que de façon mécanique et ne possède pas de conscience véritable. Toute espèce de négociation est donc vouée à l'échec.

Conclusion

Les possibilités qui s'offrent aux PJ sont multiples et ne se limitent en aucun cas à celles exposéees ci-dessus. Vos joueurs vous surprendront sûrement – ils ne manquent jamais de le faire. Si la culpabilité de Marcus Sendwell est prouvée, c'est la peine de mort qui attend le millionnaire dément ; dans le cas contraire, les personnages seraient bien inspirés de prendre le large... Les PJ pourront profiter de cette aventure pour se faire des alliés (Lombard, Ethaniel Wender) et pour faire jouer les contacts qu'ils auront su établir auprès des différents milieux de la ville, lors de précédentes aventures. Leur survie sera peut-être à ce prix. ■

Fabrice Colin
illustration : Rolland Barthélémy



Un scénario Casus Belli pour

Warhammer

Quand Annalisa vint à la ville

Ce scénario est conçu pour un groupe d'aventuriers achevant leur deuxième carrière. Les joueurs et le MJ devront être au moins moyennement expérimentés.

Introduction

Altdorf, par une belle nuit d'été. Les personnages sont réveillés peu après minuit par un vacarme infernal, juste sous leurs fenêtres : des appels au secours et le cliquetis caractéristique des épées qui s'entrechoquent. A moins que les PJ ne soient blasés, ils devraient jeter un coup d'œil.

Un jeune homme, adossé au mur de leur auberge, combat quatre malandrins qui se bousculent pour mieux l'atteindre. Derrière eux, une demi-douzaine d'autres sbires attendent une occasion d'entrer dans la mêlée. A l'arrière-plan, on distingue un gros carrosse noir qui s'éloigne à toute allure. Il ne tarde pas à tourner et sortir du champ de vision des PJ. Le jeune homme se défend de son mieux, mais il est clair qu'il ne va pas tarder à être submergé sous le nombre.

Laissez aux PJ quelques secondes pour s'emparer d'une arme et se précipiter à son secours. Les spadassins sont nombreux, mais ce sont d'assez mauvais combattants et ils sont plutôt lâches. Une intervention magique les fera fuir immédiatement, tout comme l'arrivée sur le champ de bataille de deux ou trois individus déterminés. Ils tenteront de ramasser ceux des leurs qui sont restés sur le carreau, mais ils n'en font pas une priorité. Ils préfèrent de très loin sauver leur peau.

▷

Le combat terminé, le jeune homme se présente comme étant Franz Grüben, « étudiant, serviteur de Dame Fortune et présentement à votre service, mes amis ». Il a manifestement l'intention de partir immédiatement à la poursuite du carrosse. Mais ses forces le trahissent, et il s'écroule dans les bras des PJ...

Et si... les PJ ne se dérangent pas?
Grüben finira par prendre un coup d'épée en pleine poitrine, et les spadassins le laisseront pour mort. L'aubergiste ira alors le recueillir et il l'installera dans une chambre, non loin des appartements des PJ. Si ces derniers ne vont pas prendre de ses nouvelles, c'est vraiment qu'ils n'ont aucune curiosité!

Franz Grüben

C'est un jeune homme brun, mince et souriant. Pour l'heure, il souffre d'une demi-douzaine d'estafilades douloureuses et d'une blessure un peu plus sérieuse à la jambe gauche. Sa syncope est surtout due à la fatigue et à la perte de sang. Grüben n'a rien sur lui qui puisse indiquer son adresse... Il reprend connaissance le lendemain matin, mais reste faible. N'importe quel médecin pourra leur dire qu'il a besoin de plusieurs jours de repos total. Mais il n'est pas décidé à rester couché : il insiste pour se lever, sa blessure se rouvre, il reperd connaissance... Bref, les PJ devraient se convaincre que s'ils ne l'aident pas, ce sympathique jeune homme marche droit à la mort. Lorsqu'ils l'auront un peu calmé, ils pourront lui faire raconter son histoire. « Il y a quelques semaines, j'ai rencontré Annalisa, dans une taverne du quartier des étudiants. Elle est merveilleuse, nous nous aimons... mais elle a toujours refusé de me parler de son passé. Hier soir, nous nous promenions au bord du fleuve, lorsque nous avons remarqué que nous étions suivis. Ils étaient une dizaine. Ils nous ont traqués jusqu'ici et ont réussi à nous encercler. Je me défends assez bien avec une épée, mais ça n'a pas suffi. Ils ont pris Annalisa. Et maintenant, je suis cloué ici, et Sigmar sait ce qu'ils sont en train de lui faire! »
Avec ça, si les PJ ne se sentent pas émus et ne lui proposent pas de l'aider, c'est à désespérer... Il se montre très reconnaissant. Il leur donne l'adresse d'Annalisa (*Pension du Grand Livre*) et celle du bar où ils se sont rencontrés, et où elle avait visiblement ses habitudes (*La Rose blanche*). Il ne sait pas grand-chose de plus sur elle, à part son nom, bien sûr (Annalisa Schmitt).

Le dessous des cartes

L'histoire de Grüben est tout à fait exacte, mais il ne connaît qu'une toute partie de la vérité. Annalisa est la fille naturelle d'un très haut personnage qui, pour des raisons politiques, l'a fait élever à la campagne. Parvenu à l'âge adulte, l'existence trop paisible qu'elle menait a cessé de satisfaire Annalisa, et elle s'est enfuie pour Altdorf. Elle y a passé quelques semaines très excitantes, perdue dans la foule des étudiants de l'université. Le hasard l'a mise en contact avec certains jeunes gens professant des idées jugées subversives par les autorités. C'est au cours de cette période qu'elle rencontra Grüben.
Les nouveaux amis d'Annalisa, considérés comme dangereux par le pouvoir en place, sont surveillés en permanence par des agents de la prévôté. L'un de ces espions remarqua la jeune fille et, séduit par sa beauté, décida de l'enlever et de la remettre à son véritable employeur, le baron von Rachern, un nobliau qui affiche un goût prononcé pour les jeunes filles sanglotantes et terrorisées. L'opération a parfaitement réussi... à ceci près que les PJ vont s'en mêler.

Les spadassins

Si certains des agresseurs ont été capturés, leur interrogatoire s'avérera assez décevant. Ce sont de simples crapules, qui ne savent pas pour qui ils travaillent et s'en moquent éperdument. Ils ont été recrutés deux jours plus tôt par un homme dont le visage était dissimulé par un loup noir. Ils avaient pour mission de capturer une jeune fille nommée Annalisa et de l'amener *Au Joyeux Marinier*, une auberge située en dehors de la ville. Le carrosse et le cocher étaient fournis par leur employeur.
Au Joyeux Marinier, on se souvient assez bien des deux hommes qui ont loué un salon privé la veille au soir. Ils ont attendu qu'un carrosse noir arrive, visiblement avec beaucoup d'impatience. Dès qu'il est entré dans la cour, ils s'y sont engouffrés, et sont repartis à toute vitesse vers Altdorf. L'aubergiste, un halfeling absolument pas physionomiste, est désolé de ne pouvoir leur être plus utile. « Vous savez, pour moi, toutes les grandes-gens se ressemblent. Et puis, je les ai vus pendant quelques secondes, pas plus. »

A l'université

Un immense complexe situé sur la rive nord du Reik, au milieu d'un des quartiers les plus animés d'Altdorf. Les PJ n'ont normalement pas grand-chose à y faire, à part chercher quelques renseignements complémentaires sur Grüben et Annalisa. La chancellerie, le département qui gère les inscriptions et les dossiers scolaires des étudiants, est peuplée de bureaucrates incapables et mesquins. Heureusement, ils sont corruptibles... Moyennant quelques heures de patience et une dizaine de couronnes, les PJ peuvent découvrir que :
— Franz Grüben est inscrit en droit. Titulaire d'une bourse payée par la ville de Grünburg, il est correctement noté sans plus. Il lui reste trois ans pour obtenir son diplôme ;
— aucune « Annalisa Schmitt » n'est inscrite, dans quelque matière que ce soit.

« La Pension du Grand Livre »

Depuis son arrivée à Altdorf, Annalisa habitait dans une petite maison, située au fond d'une impasse. L'extérieur ne paye pas de mine, mais c'est un établissement honnête, plus proche de la pension de famille victorienne que du bouge. Les locataires sont des gens relativement aisés, plutôt âgés et casaniers : trois professeurs, un écrivain public, deux copistes et un prêtre de Shaylla. Les tarifs sont élevés, le règlement intérieur assez strict... Bref, c'est un endroit bizarre pour une jeune fille.
La patronne, Fraülein Nermeer, est une vieille fille sèche et revêche. Elle a une certaine sympathie pour Annalisa, « une jeune personne très comme il faut, qui payait toujours d'avance ». Elle s'inquiète un peu pour elle, mais cela ne l'empêchera pas de se montrer extrêmement désagréable avec les PJ, pour peu qu'ils ne soient pas « présentables ». Par ailleurs, elle considère Grüben (qu'elle a aperçu à deux ou trois reprises) comme « un bon à rien ».
Si les PJ sont convaincants, Fraülein Nermeer accepte de laisser le groupe visiter la chambre d'Annalisa. Il n'y a malheureusement rien à y trouver, à part quelques livres vaguement subversifs et une centaine de couronnes en or (tout ce qui reste de l'argent qu'elle a dérobé à son tuteur avant de partir pour la grande ville).
Sarmandel (voir ci-dessous) lui rendra sans doute visite un peu avant le passage des PJ. Si ces derniers lui ont fait bonne impression, elle leur parlera de ce « grand elfe » qui est venu demander des nouvelles d'Annalisa, et qui a visité sa chambre.

Sennerion Sarmandel

Sarmandel est un magicien elfe qui exerce, en dilettante, une activité assez proche de celle d'un détective privé. Il a été engagé par le père d'Annalisa (dont il ne révélera jamais l'identité. A la rigueur, il pourrait faire allusion à un « illustre client », mais c'est tout). Sa mission est simple : retrouver Annalisa et l'amener au couvent de la Merci qui est tenu par les sœurs de Shaylla. Le père d'Annalisa a estimé que quelques mois de réclusion s'imposaient pour sa fille... Accessoirement, Sarmandel a été chargé de faire le vide autour de la jeune fille, pas nécessairement par la violence, mais s'il apprend l'existence de Grüben, il fera l'impossible pour l'expédier à l'autre bout de l'Empire (il peut, dans les limites du raisonnable, réquisitionner les autorités, et n'hésitera pas, par exemple, à faire arrêter Grüben sous une fausse accusation).
Sarmandel est grand et mince, avec des yeux bleu clair et des cheveux blond-blanc. C'est un spécialiste du déguisement, et il est tout à fait capable de se faire passer pour un humain. Il est extrêmement intelligent, et a tendance à se montrer un peu condescendant avec les gens qu'il considère comme moins doués que lui (à peu près tout le monde, en fait).
A vous de régler ses apparitions. Il va tourner autour du *Grand Livre*, de *La Rose blanche*... Les PJ l'apercevront sans doute de loin, entendront parler de lui, mais ne le rencontreront pas. Du moins, pas tout de suite. Gardez-le dans votre manche pour aider les PJ qui se placeraient dans une situation difficile, ou pour le final, lorsqu'ils devront délivrer Annalisa. Si vous les voyez patauger, vous pouvez aussi vous

arranger pour qu'il les contacte et leur fournisse les informations manquantes.
Sarmandel n'a rien contre l'idée de faire alliance avec les PJ, à partir du moment où ils comprennent bien que c'est lui, et pas eux, qui prend les décisions. Évidemment, les personnages pourraient être d'un tout autre avis...

« La Rose blanche »

Une petite taverne, perpétuellement enfumée, dans une rue adjacente à la faculté de théologie. Le propriétaire (et barman) est un vieux nain obèse, que les habitués appellent « oncle Grumpy ». Son véritable nom est Grumgardn Hache-Sanglante, mais même lui n'est pas loin de l'avoir oublié. Les serveuses sont accortes et peu farouches, et les clients sont, dans leur immense majorité, des étudiants désireux de faire de leurs années d'études une fête perpétuelle. Ils sont tous jeunes, élégants, relativement riches, et sans aucune expérience du monde réel. Autrement dit, dans un tel environnement, la plupart des PJ sont repérables comme le nez au milieu de la figure...
L'approche la plus sensée consiste à entrer et à demander des nouvelles d'Annalisa au patron, mais attendez-vous à ce que les personnages tournent autour du pot et préparent des ruses très compliquées. En gros, la réaction de Grumpy sera « ah oui, la petite Annalisa. Vous avez de la chance, ses amis sont tous là ce soir ». Il les guide alors dans l'arrière-salle, frappe trois fois à la porte d'un salon privé et s'efface pour les laisser entrer. Les PJ se retrouvent dans une petite pièce enfumée, où cinq jeunes gens les regardent de travers...

Les conspirateurs

La police d'Altdorf, qui a tendance à dramatiser, considère les amis d'Annalisa comme de « dangereux conspirateurs ». En fait, ce sont des étudiants idéalistes, qui ont lu trop de textes de philosophie politique pour leur propre bien. (Petite note historique : cinq ans plus tôt, Altdorf a été le théâtre d'émeutes très violentes. En fait, l'Empire est passé à deux doigts d'une révolution. L'un des principaux inspirateurs du mouvement était le professeur Brustellin, de l'Université, qui a trouvé la mort au cours des combats. Son livre, *L'anatomie sociale*, a été mis à l'index... ce qui n'empêche pas de nombreuses versions de circuler sous le manteau. Si vous avez envie d'en savoir plus et si vous lisez l'anglais dans le texte, reportez-vous au roman *Beasts in Velvet*, de Jack Yeovil).
Les membres de la Rose blanche se réunissent deux à trois fois par semaine dans l'arrière-salle du cabaret du même nom, et refont le monde autour d'un pichet de vin. Tous sont étudiants, d'origine relativement modeste, et professent un solide mépris pour la noblesse « parasite qui dévore les forces vives de l'Empire ». Ils ont le bon sens de rester discrets, mais il ne s'agit pas vraiment d'une société secrète...
Ils sont catastrophés par l'annonce de la disparition d'Annalisa, mais ne savent pas grand-chose sur elle. Elle disait être arrivée en ville il y a moins de trois mois. Hans Harben a fait sa connaissance il y a un peu plus de deux mois et l'a présentée au groupe peu après. Ils étaient

Le manifeste de la Rose blanche

Les PJ arrivent à un moment très inopportun. En effet, nos conspirateurs se préparent à « passer à l'action ». Au cours de nombreuses nuits de cogitation plus ou moins avinées, les membres de la Rose blanche ont fini par accoucher d'un petit opuscule, qu'ils ont fait imprimer clandestinement par un de leurs amis. Ils se préparent à le diffuser gratuitement à quelques dizaines d'étudiants sympathisants, ainsi qu'à une poignée de libraires acquis à leur cause. Bien entendu, ils se sont bien gardés de signer... Ce petit livre contient de quoi les expédier aux galères pour le reste de leur existence, et ils en sont bien conscients. Ils sont donc extraordinairement nerveux lorsqu'on les interroge et se montrent très prudents lorsqu'ils se rendent à l'entrepôt où ils conservent le premier tirage de leur œuvre (Cerrion avait prévu d'incendier l'entrepôt avant qu'ils puissent faire quoi que ce soit, mais ce n'est pas certain qu'il en ait le temps : il faut aussi qu'il s'occupe des PJ !).

tous très impressionnés par son intelligence, tout en déplorant son manque de « conscience politique ». Ils connaissent Grüben, et le tiennent pour « un brave garçon pas très futé ». C'est à peu près tout ce qu'ils ont à dire, du moins lorsqu'on les prend en bloc. Pour le reste, ce sera aux PJ de s'arranger pour les rencontrer séparément et, surtout, pour se rendre sympathiques.
● **Hans Harben**. Étudiant en philosophie, c'est le plus âgé du groupe, et aussi le plus charismatique. Il a tenté de séduire Annalisa, s'est fait rembarré, et n'en fait pas spécialement mystère. Il n'en veut même pas à Grüben. Cela dit, il y a gros à parier que les PJ le placeront en haut de la liste des suspects... d'autant que c'est le fils du propriétaire d'une petite compagnie de transports, et qu'il aurait parfaitement pu se procurer un carrosse et un cocher.
● **Vladislav Kilmar**. Étudiant au collège de magie, il porte toujours une robe bleu foncé ornée de symboles plus ou moins mystiques. Ce petit jeune homme myope au visage ingrat est l'idéologue du groupe, et c'est aussi celui dont les positions politiques sont les plus avancées (« la république ? Pas tout de suite... mais nos enfants la verront »).
● **Gregor Strassan**. Étudiant en théologie, initié du culte de Sigmar. Il est surtout là par amitié pour Harben, et a toujours l'air mal à l'aise. C'est lui qui a le plus à perdre en cas de problème avec les autorités, et il en a conscience. Du coup, c'est le plus suspicieux de la bande. Il se prendra d'une antipathie instantanée pour les PJ.
● **Charles Pontier**. Bretonnien, étudiant en droit... pour le moment. Il a tâté d'un peu toutes les matières et a l'intention de continuer pendant encore une bonne dizaine d'années. Tout plutôt que de rentrer administrer le domaine familial ! C'est sans doute le plus sociable du lot. Il passe une bonne partie de ses soirées à boire dans diverses tavernes, et les PJ n'auront pas trop de mal à le faire bavarder... Il est intelligent, et Annalisa l'intriguait beaucoup : « Une fille superbe, qui se dit étudiante, mais sans jamais préciser la matière, et qui en sait facilement autant que nous autres, sur tous les sujets... mais naïve comme une campagnarde juste arrivée de son village. Et un peu nerveuse quand on lui posait des questions sur son passé. Curieux, hein ? »
● **Dagmar Cerrion**. Étudiant en droit. Un jeune homme posé, calme et un peu effacé. Il est généralement de l'avis d'Harben. En fait, il se nomme Dagmar von Rachern, lieutenant dans la reiksgaard, la police secrète de l'empereur. Il arrondit ses fins de mois en travaillant de temps à autre pour son oncle, le baron von Rachern. Responsable de l'enlèvement d'Annalisa, Dagmar va assez mal prendre l'arrivée d'une bande de trouble-fête.

Attaqués !

Dagmar n'aura pas plus tôt vu les PJ qu'il ira contacter les spadassins au service de son oncle. Un ou deux jours après s'être intéressés aux membres de la Rose blanche, les PJ vont commencer à avoir des problèmes. A vous de les doser en fonction de votre groupe, mais voici quelques suggestions.
— Commencez par des filatures, si possible en vous arrangeant pour que les PJ n'arrivent pas à intercepter leur suiveur.
— Le tireur embusqué armé d'une arquebuse est un classique indémodable (les armes à feu de *Warhammer* étant ce qu'elles sont, ne vous embêtez pas à jeter les dés : l'assassin ratera son coup). Dans le même esprit, vous avez le gros bloc de pierre qui tombe sur les PJ du haut d'un échafaudage, le coup de poignard discret au moment où ils se trouvent dans une foule – autrement dit, à peu près n'importe où dans Altdorf.
— Quand les PJ auront atteint un état de nervosité suffisant, passez aux choses sérieuses. Une nuit, ils sont attaqués par un grand nombre de spadassins drapés dans des manteaux noirs (deux par PJ). Veillez à ce que le duel soit épique, et à ce que les PJ aient le dessus. Dans le pire des cas, vous pouvez faire intervenir une patrouille de gardes qui mettra les agresseurs en fuite.
Idéalement, les PJ devraient se débarrasser de tout ce petit monde et faire un ou deux prisonniers. Cette fois, le commanditaire (toujours l'homme au masque noir) les attend dans une auberge du quartier commerçant, sur la rive est. Les prisonniers ne demandent qu'à fournir le mot de passe en échange de leur liberté. Les PJ n'ont plus qu'à récupérer des manteaux noirs sur les cadavres, et ils feront des spadassins fort présentables...

Et si... les PJ se contentent de tuer les spadassins ?
Dans ce cas, il va falloir qu'ils réfléchissent un peu, mais ce n'est pas un obstacle insurmontable. L'enlèvement d'Annalisa peut venir de deux sources :
1) Son mystérieux passé, sur lequel ils n'ont aucun élément. S'ils commencent à se polariser là-dessus, c'est le moment de faire intervenir Sarmandel, qui leur expliquera que le coup ne vient pas de ce côté-là...
2) Une personne qu'elle a rencontrée au cours des trois mois passés à Altdorf. Ce qui se limite, semble-t-il, à sa logeuse, à Grübent et aux membres de la Rose blanche. Une rapide enquête auprès des proches de ce petit monde révélera ▷

CARACTÉRISTIQUES

▶ Les spadassins

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	40	4	4	8	40	2	30	30	30	40	25	30

Compétences: Déplacement silencieux, Coups puissants, Filature, Spécialisation – rapière (ou armes à feu).
Équipement: armure de cuir (1PA - tronc), rapières (ou armes à feu), grands manteaux noirs, têtes de crapules.

▶ Le baron von Rachern (et Dagmar)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	3	3	6	30	1	35	35	30	25	30	30

Compétences: Charisme, Sens de la répartie, Escrime (plus Chance, Filature et Furtivité pour Dagmar).

▶ Sennerion Sarmandel, détective elfe

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	50	45	4	4	9	60	2	45	45	66	66	45	50

Compétences: Acuité auditive, Camouflage rural/urbain, Chance, Charisme, Coups assommants, *Déguisement*, Déplacement silencieux, Incantations, Méditation, Séduction, Sens de la magie.
C'est un magicien de niveau 2 et un illusionniste de niveau 1 (il utilise beaucoup le sort Apparence illusoire). Ses talents sont plus orientés vers les soins et la discrétion que vers le combat.

▶ Grossepanse, garde du corps ogre

Prenez le profil de l'ogre de la p. 226 du livre de règles de *Warhammer*. Il dort à la cave pendant la journée et patrouille dans la cour et les jardins pendant la nuit.

que Dagmar est le seul a ne pas avoir d'alibi pour le soir de l'enlèvement, ni pour le soir où les PJ ont été attaqués.

Dagmar démasqué

Déguisés en spadassins, les PJ n'auront aucune difficulté à entrer dans l'auberge où les attend Dagmar. Il est seul, et le capturer sera facile. Les ennuis commencent ensuite, lorsqu'il révèle sa véritable identité et leur ordonne, au nom de l'empereur, de le libérer immédiatement. Il essaye de se montrer arrogant, mais il a peur, et cela se sent. Les PJ ne se priveront sans doute pas de jouer là-dessus. Ils n'auront pas grand mal à lui tirer les vers du nez. Il cherche à passer un marché du style «je vous dis tout sur Annalisa et vous me laissez faire mon travail sans mettre ma couverture en péril». Après tout, pour lui, Annalisa n'est qu'un simple à-côté, et il est convaincu que son oncle pourra s'occuper de ces casse-pieds sans son aide.
Il leur explique donc que la jeune fille a plu à son oncle, le baron von Rachern, et qu'il a fait le nécessaire pour qu'elle lui soit amenée. Il n'en sait pas plus, et ne veut surtout pas savoir ce que son oncle compte en faire.
A terme, les PJ ont tout intérêt à le neutraliser pour quelques jours (voire définitivement!). Dagmar est un individu rancunier qui, s'ils le laissent en liberté, fera l'impossible pour leur nuire (et il en a les moyens, dans la mesure où il peut faire arrêter n'importe qui pour atteinte à la sûreté de l'Empire). D'un autre côté, si les PJ le tuent, ils portent réellement atteinte à la sûreté de l'Empire... Laissez-leur le choix, et n'oubliez pas de leur en faire subir les conséquences par la suite.

Le baron von Rachern

Il réside dans un grand hôtel particulier, non loin du palais impérial. La garde municipale est très vigilante dans ce quartier, et tous les nobles ont leurs propres soldats... Autrement dit, une attaque frontale est, au mieux, très imprudente. Leurs chances seront un peu meilleures s'ils attendent que Grüben soit un peu rétabli, et surtout s'ils arrivent à négocier une alliance avec Sarmandel. L'elfe s'arrangera pour que la garde de la ville soit très occupée ailleurs et il pourra recruter une petite troupe de spadassins pour les appuyer. Évidemment, si l'option militaire est retenue, les PJ n'éviteront pas le bain de sang. Rachern a une vingtaine de gardes plus un garde du corps très spécial: un mercenaire ogre, qui lui coûte une fortune en nourriture, mais se montre fort efficace lorsqu'il faut écarter les importuns.
L'infiltration discrète est déjà préférable. Les cuisines de l'hôtel sont accessibles par les égouts, et les gardes qui surveillent l'intérieur du bâtiment ne sont pas très vigilants. Un petit groupe déterminé pourrait entrer, trouver les appartements d'Annalisa et la récupérer avec un minimum de casse (évidemment, il est toujours possible que Rachern soit avec Annalisa et qu'il ait le temps de donner l'alarme).
Mais la solution la plus élégante serait de demander audience au baron, sous un prétexte quelconque. Il les recevra sans difficulté. Il est très maigre, avec une barbe noire élégamment taillée et une vilaine coupure, toute fraîche, à la joue gauche (comme nous l'avons dit plus haut, il aime les jeunes filles terrorisées. Sur ce plan, Annalisa l'a beaucoup déçu. Juste après sa capture, elle a bien failli l'éborgner et depuis, il la laisse plus ou moins tranquille). Une fois en sa présence, les PJ n'ont plus qu'à bluffer. N'importe quel mélange de faits et de demi-vérités, s'il est assez bien amené, le rendra suffisamment nerveux pour qu'il accepte de relâcher Annalisa. («Savez-vous qui vous avez enlevé? Notre commanditaire sera très mécontent si vous lui avez fait du mal... Alors, libérez-la maintenant, et nous passerons l'éponge sur cette affaire et sur toutes les autres. Entendu?»)

Conclusion

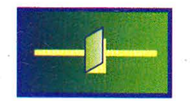
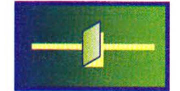
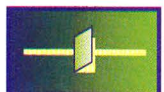
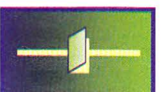
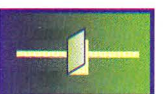
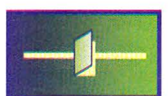
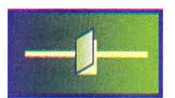
S'ils se débrouillent bien, les PJ récupéreront Annalisa. C'est une grande jeune fille blonde, très énergique et relativement peu marquée par les épreuves de ces derniers jours. Elle a bien l'intention de couler des jours heureux avec Grüben et, dans un avenir assez proche, de résoudre le mystère de ses origines...
Mais tout ne se passera peut-être pas aussi facilement. Après tout, Sarmandel a ses propres projets pour Annalisa, et il n'a sûrement pas été neutralisé par les PJ. Toutefois, il n'est pas complètement dépourvu de cœur, et il est possible de le convaincre de la laisser vivre sa vie (il en sera quitte pour rentrer faire son rapport et surveiller Annalisa de loin au cours des prochaines années).

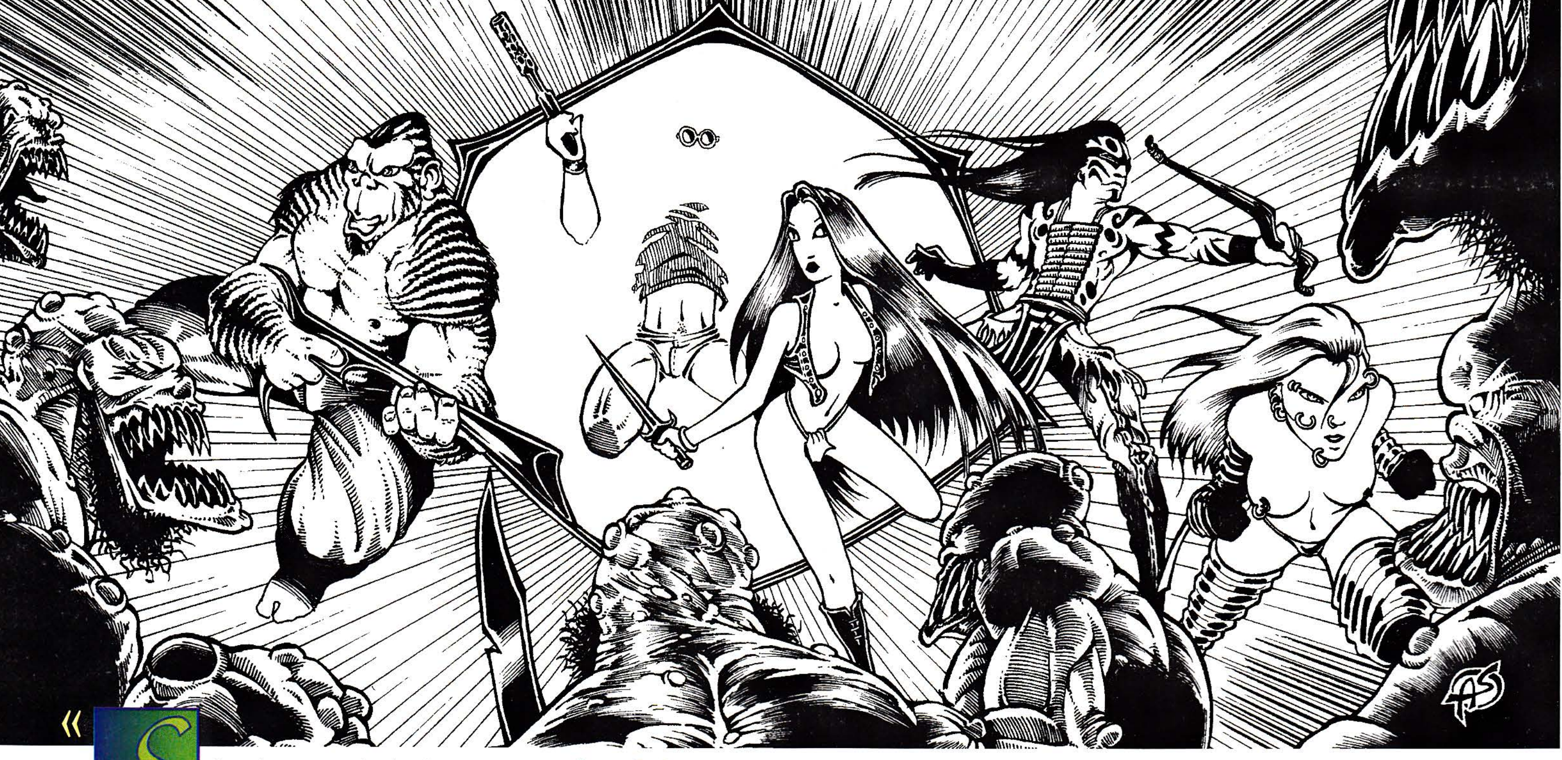
Points d'expérience
- Comme d'habitude, entre 20 et 50 pour une bonne interprétation, de bonnes idées, etc.
- Pour avoir passé un marché avec Sarmandel, et à condition qu'ils le respectent, 30 points.
- Pour avoir libéré Annalisa sans verser le sang, 50 points.
- Pour l'avoir libérée par la violence, 25 points.

Complications possibles

- Le baron Rachern pourrait bien être membre d'un petit culte de Slaanesh et avoir besoin d'Annalisa pour tout autre chose qu'assouvir sa propre lubricité. Dans ce cas, vous aurez besoin d'une cave, d'un autel sacrificiel, d'une poignée d'adeptes vicieux et, si vous pensez que les personnages sont de taille, d'une démonette.
- Rachern pourrait également être un comploteur intelligent, au courant de la véritable identité d'Annalisa et désireux de l'utiliser d'une manière ou d'une autre (par exemple en l'épousant).
- Le groupe de la Rose blanche est relativement inoffensif. Mais ses membres pourraient vraiment être dangereux pour l'Empire. Le terrorisme est un concept qui reste à inventer dans le monde de *Warhammer*, mais ce n'est pas le cas de l'assassinat politique. Et si ces braves gens se préparaient à tuer un haut personnage?
- L'identité des parents d'Annalisa a été délibérément laissée dans le vague. Elle est sûrement le produit d'une «erreur de jeunesse» d'un puissant seigneur, sans doute l'un des Électeurs impériaux, mais lequel? La comtesse Emmanuelle de Nuln ferait un assez bon choix. Elle est puissante, égoïste, sans cœur et, en dépit de ses prétentions à la jeunesse éternelle, largement en âge d'avoir une fille adolescente. Mais il existe une autre possibilité, beaucoup plus dangereuse... L'empereur Karl-Franz est malade et n'a plus aucun enfant légitime. A sa mort, la couronne reviendra à son neveu Wolfgang, que même les nobles les plus optimistes considèrent comme légèrement demeuré. Dans ce contexte, l'existence d'une bâtarde de l'empereur pourrait revêtir une importance politique considérable (et ce même si vous jouez après la fin de *La campagne impériale*). Pour l'aventurier de base, détenir ce genre de secret est tout à fait malsain... Les PJ pourraient bien passer tous les prochains scénarios traqués par les autorités et par des assassins (envoyés par le confesseur de l'empereur, qui n'a pas demandé son avis à son maître), voire faire un séjour dans une prison d'État. ■

Tristan Lhomme
illustration: Rolland Barthélémy



« Shambarimem étudia le voisinage immédiat du cadre hexagonal métallique qui se dressait à quelques pas de lui. Les abords exigus de l'accès qui y menait lui faisaient pressentir qu'un piège existait en amont de la "porte". La légère oxydation qu'il nota à une dizaine de mètres du cadre le conforta dans cette idée. Pourtant, il allait devoir agir, car déjà, une plainte portée par le vent descendait vers lui, émanant sans nul doute possible de la meute d'Atzum qui le harcelait depuis quelques semaines. Le probable piège en aval de la "porte" était peut-être plus redoutable encore, mais contre celui-ci, il possédait une parade : un désactivateur couplé à un transformateur de timbre de voix... »

Sur le pas de la porte

Liens entre tous les univers, les portes constituent en quelque sorte la trame de l'ensemble des mondes artificiels, désigné sous le terme de Macrovers par les Seigneurs. Le passage d'une porte se fait en principe de la façon la plus simple qui soit : il suffit d'avancer, comme si l'on passait d'une pièce à une autre, sans qu'aucune sensation particulière ne soit ressentie, si ce ne sont les éventuelles variations climatiques existant entre le point de départ et celui d'arrivée. Pas de malaise, ni de vertige. Rien. C'est une simple ouverture à franchir, à condition, bien sûr, qu'un Seigneur n'en ait pas décidé autrement.

Mais si le principe du passage est simple, la technique sous-jacente est bien plus complexe, et seul un joueur expérimenté ou un meneur de jeu en connaîtra les principaux rouages. Cette maîtrise est pourtant primordiale pour les joueurs impliqués dans des aventures multi-univers et, d'une façon plus générale, pour tous les êtres jouant un rôle notable dans la guerre des Thoans, ce qui constitue l'aboutissement logique d'une campagne de *Thoan*.

Le Macrovers

Avant de passer en revue les différents types de portes connus, essayons de comprendre la structure qui unit l'ensemble des univers privés et le fonctionnement des portes qui les relient.

L'ensemble des mille huit univers thoans constitue ce que les Seigneurs ont appelé le Macrovers. On peut se faire une bonne idée de la structure de ce Macrovers en l'imaginant comme un ensemble de « bulles de savon » agglomérées. Pour passer d'une « bulle » à une autre, il est indispensable de passer une porte (voir ci-contre).

Quand une bulle – un univers – est en contact avec d'autres bulles, l'ensemble ainsi formé constitue des univers dits « directement adjacents ». Les points de contact direct entre ces univers sont des portes d'un type un peu particulier, désignées sous le terme de « failles ».

Par ailleurs, deux univers qui ne sont pas directement adjacents, mais qui sont tout de même reliés par des portes, sont dits « simplement adjacents ». D'après une théorie attribuée au Seigneur Los, les portes qui relient ces univers simplement adjacents le font en « tordant » le Macrovers, pour les mettre en contact durant un temps limité.

Enfin, deux univers qui ne sont reliés par aucune porte sont dits « indirectement adjacents ». Cela n'est pourtant pas définitif, puisque ces univers peuvent devenir un jour « simplement adjacents », si quelqu'un réussit à installer une « porte » les reliant.

Les failles

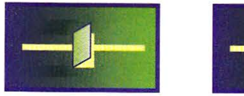
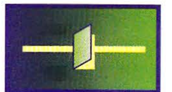
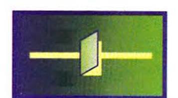
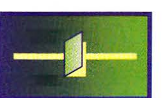
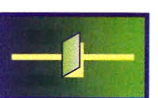
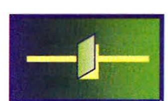
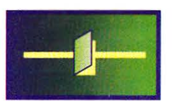
Le point de départ de la création de tous les univers thoans (à part celui des Thokinas et Anthéma, le Monde du Refus, deux cas bien particuliers d'univers adjacents) est Gardzrintrah, le monde originel des Seigneurs. A partir de Gardzrintrah, l'espace a été, à multiples reprises, percé à « angle droit », selon le terme consacré par les Seigneurs. Puis, des univers ont été creusés dans le non-espace jusqu'à atteindre une taille suffisante pour qu'un « Modeleur », fantastique machine à créer les mondes, puisse y être introduit. Chacune de ces ouvertures ayant servi à créer un univers à partir d'un autre est une faille particulière, qu'on appelle parfois aussi « porte originelle ».

Les failles sont les seules portes à « exister » sans support matériel, même si un appareillage est nécessaire pour les faire apparaître. Ainsi, on peut imaginer que la Trompe de Shambarimem (objet unique capable d'ouvrir toutes les portes dans tous les sens) puisse ouvrir une faille située par hasard dans un endroit aussi anodin qu'un placard, alors que cette faille était inutilisée par les Thoans et dépourvue d'appareils susceptibles de l'actionner (*cf.* l'introduction du *Faiseur d'univers*).

De par leur origine, les failles ne peuvent être déplacées. Certaines d'entre elles peuvent ainsi devenir presque inaccessibles, par exemple à la suite d'une évolution géologique, comme une éruption volcanique qui l'enfermerait dans une gangue de pierre.

De plus, à moins d'avoir recours à un Modeleur, le nombre de failles entre deux univers adjacents est forcément fixe. En d'autres termes, un Thoan ne peut pas installer une faille entre deux univers. Toutefois, il est imaginable et même assez courant que des portes autres que des failles soient installées entre deux univers déjà dotés de failles.

Enfin, les failles sont les plus perméables des portes, pour la raison qui suit. Les Thoans ont en effet observé que certains humains avaient la faculté de percevoir des sensations, voire des images, à travers une faille sans que celle-ci ne soit pourtant ouverte. Le plus célèbre d'entre eux est sans nul doute un poète anglais du XVIIIe siècle du nom de William Blake. Anania eut ces paroles à propos de lui : « Ceux des Thoans qui

Les portes de la création

Une aide de jeu pour Thoan

Il n'existe rien dans tous les univers thoans d'aussi primordial et extraordinaire que les « portes ». Aussi, il est important d'en expliquer la logique et le fonctionnement, afin d'ouvrir de nouvelles perspectives dans le déroulement des aventures des personnages.

connaissaient Blake se sont posés la même question. Notre théorie est que Blake s'était mis, je ne sais comment, au diapason d'un savoir qui lui a appris que des gens habitaient d'autres univers. Il avait une grande sensibilité, peut-être neurale, peut-être issue d'un septième sens dont nous ne savons rien. Aucun autre Terrien n'a jamais rien eu de semblable à notre connaissance. »

Des théories ont même été élaborées par des scientifiques thoans, notamment Orc le Rouge et Manathu Vorcyon. Elles tendraient à montrer qu'un certain type de malades mentaux, ainsi que des ethnies humaines particulièrement sensibles, auraient des prédispositions pour ce genre de perception. Par exemple, certaines visions de chamans amérindiens auraient un rapport étroit avec les univers artificiels.

Les portes

Le terme « porte » désigne en fait tous les passages entre les différents mondes thoans. Ainsi, si les failles sont bien des portes, toutes les portes ne sont pas des failles.

Les portes autres que les failles permettent d'aller d'un univers artificiel à un autre, sans que ceux-ci ne soient nécessairement directement adjacents. Elles peuvent aussi ouvrir des passages au sein d'un même monde, autorisant par exemple le voyage instantané d'un continent à un autre, ou même d'une pièce à une autre. Contrairement aux failles, ces portes ont besoin d'un support matériel, non seulement pour fonctionner, mais aussi pour exister. Il s'agit en fait d'un double support, de part et d'autre du couloir artificiel qui les relie. La porte peut être assimilée dans ce cas précis à un mécanisme. Ainsi, si ce dernier est détruit, la porte cesse d'exister, alors que si le support d'une faille est annihilé, celle-ci ne disparaît pas, mais ne peut simplement plus être actionnée. La nuance est surtout importante pour l'actuel possesseur de la Trompe de Shambarimem !

Par ailleurs, une telle porte est nécessairement créée à l'aide d'un Modeleur. Les supports doivent ensuite être physiquement installés par un Thoan aux deux endroits qui vont être ainsi mis en relation. Et quelques portes non encore installées traînent toujours en réserve dans la plupart des palais thoans...

Caractéristiques fondamentales des portes

Si l'on veut savoir utiliser correctement les portes et éviter les éventuels pièges, il faut savoir reconnaître leurs caractéristiques, et donc se poser les cinq questions suivantes :

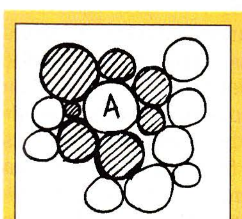
1) La porte est-elle fixe ou mobile ?

Si la porte est fixe, on en distingue quatre types :

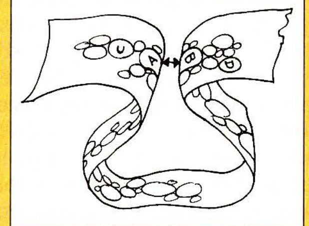
- **Cadre hexagonal immobile** de 1 à 5 mètres de large. Il s'agit du mécanisme le plus répandu et le plus résistant. Le cadre amont (c'est-à-dire dans l'univers de départ) est obligatoirement de même dimension que le cadre aval (dans l'univers de destination). Insensibles à toute altération, ces cadres possèdent une Solidité de valeur 5.2 et la Force qui les maintient immobiles par rapport au centre géométrique de leur univers de poche a une valeur de 6.6 ! Autant dire que même la dérive des continents ne peut déplacer un de ces cadres ne serait-ce que d'un micromètre. Ce type de structure convient aussi bien aux failles qu'aux autres portes. Dans le cas des failles, la taille de ces portes peut être accrue grâce à une machine de Création/Destruction ou un Modeleur, jusqu'à atteindre plusieurs kilomètres. Mais c'est une opération rarissime, pouvant prendre des années et toujours liée à la création de l'univers. Enfin, la dimension de l'ouverture coïncide exactement avec celle de l'hexagone.
- **Croissant fixe** de 60 à 90 cm. Un croissant est scellé en amont, un autre en aval de la porte. La Force de rappel qui maintient chaque croissant immobile est identique à celle des cadres hexagonaux immobiles. Toutefois, ces croissants, plus discrets, sont moins résistants et n'ont qu'une valeur de 4.6* (tout de même !) en Solidité. Pour actionner une de ces portes, un autre croissant ressemblant fortement au croissant scellé est utilisé. Mais c'est en fait un objet différent : il s'agit d'un « activateur » (décrit ci-après), sorte de « poignée de porte », qui doit être assemblé au croissant fixe afin de former un cercle. Une fois cette opération terminée, une Force de valeur 4.2 unit croissant fixe et croissant activateur. Toute matière se trouvant au-dessus du cercle ainsi formé, dans un cylindre de rayon égal à six fois la hauteur du croissant fixe, est substituée, avec tous les effets que cela peut impliquer : la matière d'un côté s'échange avec la matière de l'autre côté de la porte. Ce type de structure convient aussi bien aux failles qu'aux autres portes.
- **Double croissant fixe** de 60 à 90 cm. Une paire de croissants formant un cercle est scellée en amont et une seconde en aval de la porte. La Force de rappel qui maintient chaque croissant immobile est identique à celle des cadres hexagonaux immobiles. Toutefois, ces croissants ont aussi une valeur de 4.6* en Solidité. Pour actionner une porte, il suffit d'exercer une force supérieure à celle de la pression atmosphérique sur la surface du cercle. Toute matière se trouvant au-dessus, dans un cylindre de rayon égal à six fois la hauteur des deux croissant fixes réunis, est alors substituée, avec tous les effets que cela peut impliquer. Ce type de structure convient aussi bien aux failles qu'aux autres portes.
- **Absence de structure matérielle.** Il s'agit obligatoirement d'une faille non utilisée et qui ne peut être ouverte que grâce à la Trompe de Shambarimem. La dimension de l'ouverture peut varier de quelques micromètres à plusieurs kilomètres, dans de très rares cas.

Si la porte est mobile, on en distingue deux types :

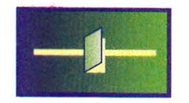
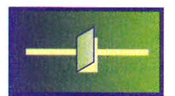
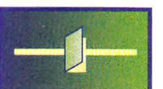
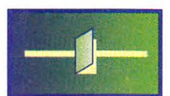
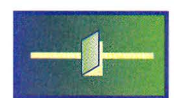
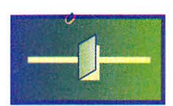
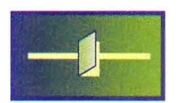
- **Cadre hexagonal** de 1 à 3 mètres de large. Le cadre amont est obligatoirement de même dimension que le cadre aval. Ces cadres possèdent une Solidité de 5.1 et leur Masse est de 4.1, quelle que soit leur hauteur. Ils peuvent être déplacés sans aucun effet sur leur fonctionnement. Ce type de structure ne convient pas aux failles. De plus, la dimension de l'ouverture coïncide exactement avec celle de l'hexagone. ▷

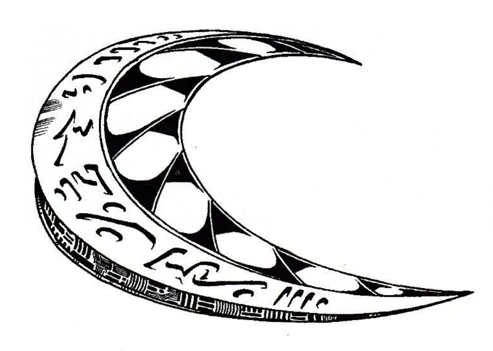


Les univers directement en contact avec l'univers A sont des univers dits « directement adjacents ».



A et B ne sont pas à la base des univers « directement adjacents ». Mais une porte a été installée entre eux : elle va « tordre » le Macrovers jusqu'à ce que A et B se touchent. Les univers A et B sont dits « simplement adjacents ». Les univers C et D, non directement adjacents et qu'aucune porte ne relie, sont dits « indirectement adjacents ».



● **Croissant mobile** de 60 à 90 cm. Un croissant se trouve en amont et un autre en aval de la porte. Ils ont une valeur de 4.6* en Solidité. Pour actionner une de ces portes, un croissant activateur analogue à celui utilisé pour les portes à croissant fixe est utilisé. Ce croissant doit être assemblé au croissant aval afin de former un cercle. Une fois cette opération terminée, une Force de valeur 4.2 unit croissant aval et croissant activateur. Toute matière se trouvant audessus d'un cylindre d'un rayon égal à six fois la hauteur des croissants est substituée. Ce type de structure ne convient pas aux failles.

2) La porte est-elle à fonctionnement permanent?

Là encore, on distingue deux cas :

● **Porte à cadre hexagonal**. Ce type de porte peut-être à fonctionnement permanent, à déclenchement séquentiel ou à déclenchement par activateur. Le choix est laissé au Thoan ayant installé la porte.

● **Porte à croissant**. Ce type de porte est obligatoirement à déclenchement par activateur, une substitution de matière permanente et instantanée n'ayant dans ce cas aucun sens. Les portes piégées mises à part, le déclenchement se fait par pression, dans le cas d'une porte à double croissant fixe, et à l'aide d'un croissant activateur, dans tous les autres cas.

3) La porte fonctionne-t-elle dans les deux sens ou est-elle unisens?

Les portes de tous types peuvent être réglées pour être à double sens ou à sens unique. Toutefois, le mécanisme qui autorise le passage d'une porte amont vers une porte aval doit obligatoirement être réglé sur la porte aval. Ce point est fondamental car, mis à part le possesseur de la Trompe de Shambarimem et le Pandoogaluz d'Urizen, rien ne peut franchir une porte si un Thoan se trouvant en aval a décidé et réussi à en interdire le sens amont vers aval. Toutefois, si un Thoan parvient par la ruse à s'infiltrer dans un autre univers thoan, il pourra éventuellement installer une porte dont le système de fermeture pourra être piégé ou verrouillé par un code ou par un verrou interunivers, couplé à un détecteur de masse. Ainsi, des univers ne possédant qu'une porte unique, qui dans ce cas est obligatoirement une faille, peuvent s'isoler du reste du Macrovers. Par exemple, le fameux Monde des Cavernes créé par Zazel est resté isolé pendant des millénaires car l'unique porte était réglée unisens, et bien sûr dans celui qui permettait de sortir de cet univers ordinateur.

4) La porte est-elle piégée en amont?

Si la grande majorité des portes thoannes sont piégées, un très faible nombre le sont en amont, c'est-à-dire avant le passage d'un utilisateur. De plus, pour des raisons données plus loin, le Thoan constructeur laisse souvent des indices permettant de détecter si la porte est piégée, et même parfois des renseignements sur la méthode pour désamorcer le piège.

5) La porte est-elle piégée en aval?

Plus de la moitié des portes thoannes sont piégées en aval. Ces pièges, dont l'étau se referme après le passage de l'utilisateur, sont souvent mortels. Toutefois, un grand nombre de ces pièges ont pour simple but d'emprisonner le voyageur téméraire. Certains pièges peuvent être désamorcés avant le passage, mais ils nécessitent souvent un appareillage thoan complexe.

La détection d'une porte

Dans la grande majorité des cas, l'emplacement d'une porte, ou son activation, ne peuvent être détectés qu'à l'aide des appareillages sophistiqués qui équipent les palais thoans. Seuls les Thokinas ont mis au point des appareils portables capables de déceler des portes à distance, voire de donner des indications sur les dernières utilisations des portes détectées. Certains de ces appareils, très rares, sont encore en possession de quelques Thoans privilégiés, comme Manathu Vorcyon ou Orc le Rouge.

Les accessoires

En dehors des pièges, innombrables, il existe trois accessoires courants associés aux portes, dont certains sont même indispensables pour le bon fonctionnement de celles-ci. Ces accessoires intéresseront fortement les personnages. En trouver peut faire l'objet d'un scénario.

● Tout d'abord, il y a **l'activateur**, parfois qualifié de « poignée », dont le rôle est de mettre sous tension, en quelque sorte, une porte inactive. On distingue trois objets pouvant être classés dans la famille des activateurs :

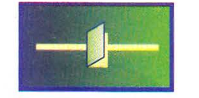
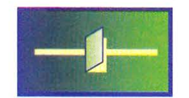
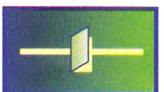
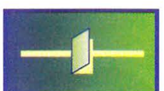
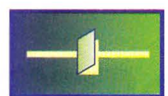
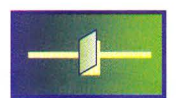
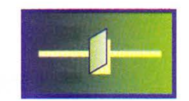
— *L'activateur par code vocal.* Intégré dans le système d'une porte à cadre hexagonal, il déclenche l'ouverture de la porte si le code vocal est analysé comme juste. Pour certains activateurs vocaux, il suffit de prononcer le bon mot, pour d'autres, le timbre vocal doit également correspondre à celui du propriétaire. L'appareil peut évidemment être couplé à un piège pour sanctionner un code vocal erroné. Enfin, la durée de l'ouverture est réglée par le Thoan lors de l'installation de la porte. Le cas le plus courant est une ouverture qui dure six secondes après activation.

— *Le croissant activateur.* Il s'agit d'un croissant de même forme et de mêmes dimensions que la porte qu'il doit déclencher (porte à croissant unique, fixe ou mobile). Au moment où s'opère la substitution moléculaire, le croissant fait le voyage avec son propriétaire. Des croissants activateurs factices et piégés ont été créés, mais généralement les véritables croissants activateurs ne sont ni piégés ni dotés d'un activateur par code vocal.

— *Le disque activateur.* C'est un petit disque de 3 cm environ aux couleurs chatoyantes, qui a plusieurs fonctions. Avant toute chose, il est capable d'activer toutes les portes auxquelles il a été couplé. L'ouverture se fait alors facilement et rapidement, et le Thoan n'a pas à mémoriser des codes vocaux qu'il pourrait finir par oublier, après quelques dizaines d'années. De même que pour les activateurs à codes vocaux, la durée d'ouverture est réglée par le Thoan lors de l'installation. Le cas le plus courant est une ouverture d'une durée de six secondes après activation. De plus, ce disque est capable d'indiquer si une des portes avec lesquelles il a été couplé est piégée ou non. L'intensité du danger évalué est alors signalée par un changement de couleur du disque. Enfin, ce type d'activateur peut être piégé, ou protégé lui-même par un activateur à code vocal. Mais le cas est rare, car l'outil perdrait alors tout son côté pratique. Ce type d'activateur est très utilisé par les Thoans pour le déclenchement des portes à cadre hexagonal de leurs palais.

● En second lieu, il existe des **désactivateurs**, qui ont la forme de petits cylindres colorés de 10 cm de long. Les désactivateurs ont pour rôle de mettre hors service des pièges en amont de la porte, voire en aval. Si des pièges ne pouvant être mis hors service sont recensés, le désactivateur l'indique par un changement de couleur. De la même façon qu'avec le disque activateur, il peut être piégé, ou protégé lui-même par un activateur à code vocal.

● Enfin, les **verrous** peuvent aussi jouer un grand rôle. Outre les verrous classiques (de Solidité 4.6) qui bloquent physiquement l'utilisation d'un objet, il existe des verrous interunivers. Une fois installés sur une porte de n'importe quel type, ils peuvent en interdire le franchissement dans l'un ou l'autre sens, ou même les deux. Ce verrouillage est cependant à durée limitée dans le temps et n'excède jamais une vingtaine d'heures. Certains de ces verrous interunivers sont à effet différé, ce qui peut permettre de tromper des observateurs persuadés à tort du verrouillage d'une porte. ▷

Le franchissement d'une porte et les pièges



Franchir une porte est souvent synonyme de flirter avec la mort. Pourtant, c'est le destin à plus ou moins long terme de tous les personnages impliqués dans les guerres thoannes.

Un nom est à jamais associé au passage hasardeux des portes : c'est celui de Shambarimem, le grand savant. En effet, aucun être vivant n'a franchi autant de portes débouchant sur d'autres univers que cet illustre Thoan. C'est sans doute lui qui est à l'origine du fameux « code du défaut implicite », sorte de règle du jeu mortel auquel s'adonnent les Seigneurs des univers de poche. Il prend comme axiome que par principe, il existe toujours un défaut dans tous les pièges posés par les Thoans, ainsi qu'une sortie dans toutes les prisons. Mais on est en droit de se demander pourquoi.

L'imperfection des pièges découle sans doute de diverses sources, parmi lesquelles : l'oubli de la science ; la lassitude d'êtres plusieurs fois millénaires, ayant eu un effet suicidaire par l'intermédiaire de leur subconscient ; ou encore l'extrême prudence des Thoans, qui redoutent de se retrouver eux-mêmes pris dans leurs propres pièges et donc ne les ont pas exemptés de tout défaut. Cela étant, il faut reconnaître que l'imagination dont ont fait preuve les Thoans dans la conception de leurs pièges est vraiment unique. Certains d'entre eux ont été bien plus originaux et inventifs lors de l'élaboration de ces pièges que durant la création de leurs propres cosmos privés !

En pratique, on distingue trois familles de pièges thoans liés aux portes :

Piège en amont sur une porte

Il consiste à piéger la porte de façon à ce que l'utilisateur soit neutralisé avant de franchir le passage. Ces pièges sont assez peu appréciés des Thoans, car souvent brutaux et manquant de finesse. A titre d'exemples : la décharge électrique, qui peut être libérée à l'approche de la porte ; la barrière énergétique, qui peut interdire l'accès de la porte à toute masse excédant 50 kg (ce qui est légèrement supérieur à la masse normale d'une Thoanne ayant pu installer la porte) ; la détection d'une masse à proximité de la porte, qui s'ouvre alors et déclenche l'explosion d'une bombe se trouvant de l'autre côté et dont les effets neutralisent le personnage situé en face du cadre hexagonal, côté aval ; la porte-leurre piégée, qui peut être installée en évidence alors que la véritable porte est dissimulée non loin ; l'illusion holographique, qui peut laisser présager qu'une porte débouche sur un site précis alors qu'après le franchissement, la réalité est bien différente ; le gardien, un puissant androïde ou un animal, qui peut protéger les environs de la porte. Les androïdes, comme Dingsteth dans le roman *Plus fort que le feu*, ont certains avantages (absence de fatigue, loyauté absolue, efficacité) et certains inconvénients (difficulté d'adaptation aux situations imprévues, logique artificielle pouvant être abusée) ; les gardiens humains ou « organiques » ont des avantages (capacité d'adaptation aux situations nouvelles, ressources importantes, bonne résistance au bluff) et des inconvénients (relative fragilité par rapport aux robots, motivation à entretenir, loyauté non inébranlable, révolte possible).

Remarque : Des détecteurs de masse ou de mouvement sont souvent couplés à tous ces types de pièges, afin de rendre conditionnelle leur mise en service.

Piège en aval sur une porte

Ces pièges mystérieux sont ceux qu'affectionnent le plus les Thoans. Plus ils sont subtils et surprenants, plus leurs concepteurs en sont fiers et éprouvent du plaisir à constater que des ennemis sont tombés dedans.

A titre d'exemples : la porte peut être à ouverture et à fermeture séquentielles et trancher en deux un malheureux qui serait en cours de franchissement lors de la fermeture ; un dérivateur, c'est-à-dire une porte dans la porte, peut expédier un voyageur en un lieu radicalement différent de la destination prévisible ; à moins qu'un circuit de résonance n'opère des substitutions moléculaires à la manière des portes à croissants, mais ce toutes les UA et dans un très grand nombre de sites différents : c'est en tentant de s'échapper du circuit de résonance que le piégé risque d'être amputé d'une partie de son anatomie... Enfin, la porte peut déboucher sous l'eau, dans une prison ou un univers-prison. D'autres pièges plus sobres peuvent se trouver en aval, tels un gaz toxique ou un acide, une bombe, un réseau de lasers, un comité d'accueil androïde, robot ou animal. Mais ces derniers manquent un peu de classe pour des Thoans de l'envergure d'Orc le Rouge, de Jadawin et autre Vala.

Pièges sur accessoires

Piéger un accessoire permet parfois de venir à bout de Thoans imprudents. Mais c'est surtout le fait que les accessoires piégés et les accessoires-leurres existent qui est intéressant pour les propriétaires potentiels des accessoires. En effet, la crainte d'un choc électrique ou d'une explosion a souvent eu pour effet que des Thoans délaissent des accessoires parfaitement sains, qui les auraient pourtant prévenus voire protégés d'un piège, et qui peuvent plus tard tomber entre les mains de personnages moins soupçonneux. Par ailleurs, il existe des accessoires-leurres qui peuvent mettre en danger un Thoan un peu trop sûr de lui. Ainsi, un accessoire-leurre peut indiquer qu'une porte n'est pas piégée alors que c'est faux. Ou bien l'inverse : un faux désactivateur peut simuler un désamorçage de piège. Bref, de quoi plonger nombre de Thoans dans des abîmes de perplexité et de paranoïa... tout comme les personnages, à plus ou moins long terme !

Conclusion

En exploitant intelligemment toutes ces informations, le meneur de jeu peut enrichir ses campagnes et faire entrer de plain pied ses joueurs dans les machinations diaboliques des Thoans. Confrontés à leurs pièges tordus, les personnages finiront sûrement par devenir eux-mêmes paranoïaques. Mais à la différence des Thoans, ils ne sont pas forcément des êtres blasés et cruels. Ils connaissent au contraire les vertus de l'amitié, et surtout ils n'ont pas besoin de chercher un sens à leur existence. Car une fois parvenus à maîtriser tous ces concepts, les personnages pourront tromper la vigilance de leurs ennemis et deviendront progressivement capables d'atteindre les lieux les plus convoités, comme les meilleurs univers ou les palais thoans. En fait, ils ne seront plus très loin de devenir eux-mêmes des Seigneurs...

Orso et Léonidas Vesperini
illustration : Alexis Santucci
schémas : DGx


& TOUJOURS
CASUS Belli
jeu de rôle
jeu de plateau
wargame
figurine
HORS-SÉRIE N°17
novembre 95
Encyclopédie médiévale fantastique
volume II
Personnages
scénarios,
monstres,
légendes,
objets,
sorts,
lieux
&
de l'aventure...
M 2159 - 17 - 45,00 F-RD
328 FB - 12 FS - 7.75 $can
Réunion/Antilles/Guyane 42 F
EN KIOSQUE
ET BOUTIQUE



Dark Sides

Jedi, vous ne viendrez plus chez nous par hasard !

La bonté vous déprime ? Alors prenez la vie du bon Côté : l'obscur ! Après avoir savouré la BD *L'Empire des Ténèbres* *, venez goûter nos nouvelles spécialités impériales : les Cellules d'obédience et les Léviathans, ainsi que les trouvailles de nos vaillants reporters : **Emmanuel Grellard** qui ose dévoiler le visage d'un Néphéride ! **Antoine Margeot** qui trahit les secrets du saut surhumain ! **Christophe Dardennes** qui divulgue l'art de l'invisibilité ! Et méditez enfin l'enseignement des gentils nains verts : « Personne par la guerre ne devient grand... sauf s'il est au commande d'un super destroyer stellaire armé de 60 turbolasers double-tube » !

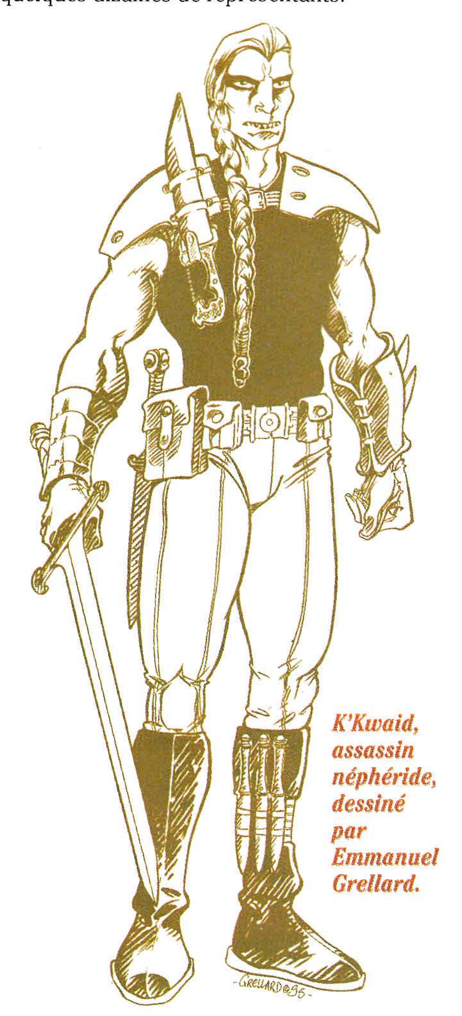


« Nom d'un bantha à frisettes ! Je n'arriverai jamais à rentrer dans cette boîte de conserve ! Et puis, je me fiche pas mal de votre satané bal masqué sur la planète Byss, moi.
— Encore un petit effort, mon bon Gwô, ça y est presque... Mais retire donc cette oreille de là, tu vas fausser le pas de vis...
— AAAYYYYEUUH !!!!
— C'est malin, je t'avais dit de ne pas bouger. Et enlève ce tournevis de ton nez.
— Bon, et maintenant que je suis enfermé dans cette barrique à roulettes, je vais faire comment pour danser, hein ?
— Hem... Comment dire... Nous n'allons pas précisément à un bal masqué...
— Qwwooaâå ! Mais alors pourquoi suis-je coincé dans cette maudite carcasse à pédales ?
— Cesse donc de maugréer, Gwô. Nous sommes en mission pour la Science, et c'est encore toi qui a le beau rôle. Car pendant que je me morfondrai d'un ennuyeux cocktail à l'autre, déguisé en courtisan impérial, qui recueillera une fois de plus les lauriers de la gloire en explorant les plus sordides recoins de la planète, incognito sous sa carcasse de droïd éboueur ?
— Par la Blaziouve écarlate, vous n'êtes qu'un minable xirouf des steppes, un...
— Ah, j'oubliais un détail : la trappe de communication. Attention, je ferme...
— NAAOONBliiiiiip ! Beeee-Ziooop-Deewwp !
— Ne crains rien, je te glisserai un sandwich de temps en temps par cette lucarne, ici.
— Tooweep-Xiooop %$§@$% !!! Beedeebeedee !!!
— Cesse donc d'être grossier et pédale un peu, veux-tu... »

Où l'Empereur est ton maître, maintenant !

« S'il existe dans l'univers un Cœur des Ténèbres, alors c'est ici qu'il se trouve. » C'est ainsi que Luke Skywalker décrivit la planète Byss lorsqu'il la contempla pour la première fois. Nimbé de l'aura maléfique du Côté obscur, Byss est un monde à la beauté sombre et mortelle, profondément enchâssé dans la région du Noyau galactique. Effacé de toutes les cartes stellaires, il fait partie d'un chapelet de planètes mystérieuses où se trament les plus grands secrets de l'Empire.

Byss est la capitale du Côté obscur. Elle accueille des disciples et des maîtres de tout l'univers, pour les transformer en sorciers de la Force et perfectionner leurs talents meurtriers. La majorité d'entre eux périssent au cours de cet apprentissage. Les survivants deviennent de puissants adeptes du Côté obscur, une version ténébreuse des chevaliers jedi qui ne compte pas plus de quelques dizaines de représentants.



K'Kwaid, assassin néphéride, dessiné par Emmanuel Grellard.

● **Se rendre sur Byss.** On prétend qu'en dehors des dignitaires de l'Empire, seuls quelques chasseurs de primes et patrons du crime (Jabba, Bobba Fett...) connaissent les coordonnées exactes de la planète, car ils y exportent régulièrement des cargaisons d'esclaves utiles aux expériences des sorciers de la Force. Comme pour l'Étoile de la Mort, de nombreuses navettes impériales patrouillent en orbite, contrôlant les codes d'accès prioritaires.

● **Géographie planétaire.** Baignant dans une lueur crépusculaire, Byss est un monde de plaines rocailleuses déchiquetées par de gigantesques roches aux harmonies colorées allant du bleu sombre au vert profond. Ici, le pouvoir du Côté obscur semble planer sur toute chose (dans certaines régions, il est si puissant que les compétences de la Force ont +1D lorsqu'elles sont utilisées pour faire le mal, -1D dans les autres cas !). La capitale abrite le majestueux palais impérial, des écoles de sorcellerie, des instituts de recherche et l'Abîme : un ensemble de lieux mal famés, allant du tripot aux aires de plaisir en passant par le marché aux esclaves. Ailleurs, dans les endroits les plus désolés de Byss, les sorciers de la Force ont bâti des citadelles imprenables, souvent dirigées par les adeptes d'écoles rivales.

● **Adeptes et écoles.** Les écoles de sorcellerie sont toutes différentes et utilisent leur art ténébreux dans des domaines spécialisés (pouvoirs, armements, création d'entités monstrueuses, etc.). L'une des plus fameuses est celle des Néphérides, qui forme de nombreux adeptes. Les Néphérides sont des maîtres assassins doublés de véritables vampires de la Force. On les reconnaît à leurs cheveux tressés selon la coutume de leur caste et à leurs dents sculptées en pointe (plusieurs sont creuses et contiennent des capsules de poison rendant leur morsure redoutable). Tels de sombres némésis, ils traquent les Jedi de la galaxie pour les décapiter et se repaître de leur énergie !

Caractéristiques des Néphérides : DEX 3D+2, armes blanches 8D+1, esquive 8D, parade armes blanches 7D+1 ; SAV 2D, illégalité 6D ; MEC 2D ; PER 3D+1, dissimulation 8D+1 ; VIG 4D, combat mains nues 6D+2 ; TEC 3D, démolition 4D, sécurité 7D+1, poisons 7D. Contrôle 7D, Sens 7D, Altération 7D, Vampirisme, Démantèlement, Invi-

*** Deux tomes sont parus en français, de Veitch et Kennedy, aux éditions Dark Horse.**



sibilité, Saut surhumain, Blesser/tuer. Équipement : vibro-lames néphérides (VIG+4D), poisons, explosifs variés.
Les Néphérides fréquentent assidûment la cour impériale, où ils espèrent conquérir le suprême honneur de servir dans la Garde personnelle de l'Empereur.

« Crrouiii... crrouiii... beedeep schbloingdong!
— Je t'avais pourtant bien dit de regarder où tu posais les roulettes. Voilà ce qui arrive lorsqu'on écrase un orteil impérial!
— V'ai pas fait exprès, Maître, on n'y voit rien dans fe bidule...
— Et veux-tu refermer cette trappe! File d'ici, ou tu vas nous faire repérer!
— V'y vais, Maître... ccrrouiii... crrouiii... crrouiii... crrouiii... »

Où le Côté obscur est plus rapide, plus facile, plus séduisant

De nouvelles disciplines de la Force ont été développées sur Byss. En voici quelques-unes :
● **Vampirisme**. Pouvoir d'Altération. Difficulté : Difficile. Effets : Ce pouvoir spécifique au Côté obscur est essentiellement utilisé par les Adeptes néphérides. Il permet d'attaquer un être sensible à la Force pour lui voler ses points de Force. Le « vampire » doit d'abord réussir un jet Difficile en Altération pour activer son pouvoir. Puis il en fait un second pour vampiriser sa victime, tandis que cette dernière se défend avec un jet de Contrôle (ou de Vigueur si elle ne possède pas cette discipline). Si la différence des deux est de 10 ou plus en faveur du vampire, il vole aussitôt 1 point de Force (qu'il pourra utiliser pour accroître ses compétences). Ce pouvoir nécessite d'être au contact (direct ou par l'intermédiaire d'une arme blanche, d'où les épées néphérides). Enfin, si le vampire parvient à tuer sa victime, il s'approprie son énergie et gagne +1 dans la compétence de la Force de son choix (ex : Sens 7D devient Sens 7D+1).
● **Saut surhumain**. Pouvoir de Contrôle. Difficulté : Variable. Effets : A l'instar de Vador ou Luke Skywalker, ce pouvoir permet de faire des sauts extraordinaires. En réussissant un jet Moyen en Contrôle, l'utilisateur ajoute son code de Contrôle à sa compétence de Saut (mais pas d'Escalade). Un saut, en hauteur ou en longueur, permet de franchir autant de mètres que le nombre de dés en Contrôle + Saut (ex : le Chevalier de Jais a 4D en Contrôle et 4D+2 en Saut, il peut sauter au maximum 4+4=8 mètres).
La technique du saut surhumain permet aussi de tomber sans dommage d'une hauteur incroyable. Si le Jedi réussit un jet Difficile en Contrôle, il ajoute son code de Contrôle à sa compétence Saut, un succès indiquant alors qu'il atterrit sur ses pieds sans la moindre difficulté. Le Jedi peut ainsi tomber sans dommage d'un nombre de mètres égal au nombre de dés en Contrôle + Saut, comme précédemment.
Enfin, un saut surhumain permet d'esquiver une attaque. Le jet de Contrôle est alors Très Difficile, et permet d'ajouter le code de Contrôle à la compétence Esquive pour le round en cours.

● **Invisibilité**. Pouvoir de Contrôle + Altération. Difficulté : Moyenne en Contrôle, Difficile en Altération. Ce pouvoir peut être maintenu actif. Effets : Il permet au Jedi d'être quasiment indétectable par les systèmes électroniques. Les senseurs, caméras et droïds ont alors une difficulté de niveau Héroïque pour le localiser. Une variante permet au Jedi de se fondre dans son environnement et de duper les créatures vivantes, mais les systèmes électroniques ne sont alors pas affectés. Pour voir le Jedi tel qu'il est, un être vivant devra alors réussir un jet Héroïque en Perception. Il n'y a pas de limite au nombre de personnes ou de systèmes électroniques pouvant être affectés : pour eux, le Jedi n'est tout simplement « pas là ». Attention, ce pouvoir est basé sur la vision, il ne peut pas tromper un détecteur de chaleur ou l'odorat d'un rancor!



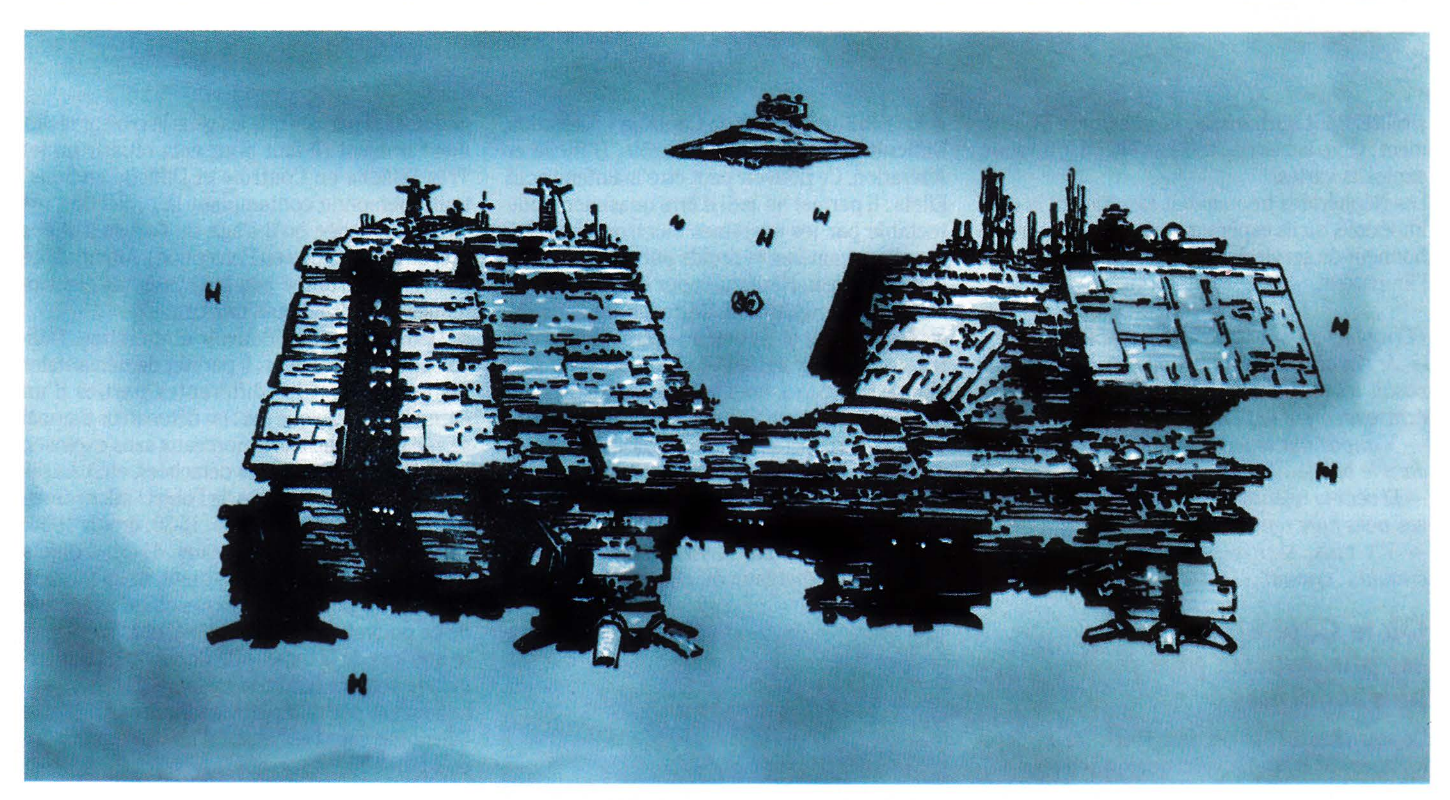
La cellule d'obédience est un piège psychique d'une redoutable efficacité.

● **Projection holographique**. Pouvoir de Contrôle et Sens. Difficulté de Contrôle : Difficile. Difficulté de Sens : Moyenne. Effets : Lorsque le Jedi utilise ce pouvoir, son image holographique se matérialise devant la personne visée. A travers sa projection, le Jedi peut parler ou contempler son environnement, mais pas accomplir d'autre action ni se déplacer (sauf si la personne visée se déplace, auquel cas il la suit). Toute personne à proximité peut également voir la projection. On raconte que Luke, à l'instar d'autres maîtres jedi, peut projeter des hologrammes si parfaits que les gens le croient réellement présent (il faut pour cela réussir un jet Très Difficile en Contrôle et Difficile en Sens ; toute personne contemplant la projection est alors persuadée qu'il s'agit de l'original si elle rate un jet Héroïque en Perception). Attention, ce pouvoir ne trompe pas les systèmes électroniques d'un droïd ou d'une caméra.
● **Démantèlement**. Pouvoir d'Altération. Difficulté : Variable. Effets : Il permet de démanteler instantanément les différentes parties d'un ensemble mécanique (ex : un détonateur thermal se sépare en plusieurs morceaux sans exploser, un droïd tombe en pièces détachées, etc.). La difficulté dépend de la taille de l'objet : micro-émetteur : 11-15 ; blaster, grenade : 16-20 ; droïd : 21-30 ; speeder : 31-40 ; bipode et plus : 41+. Les objets ne sont pas détruits pour autant, et un mécanicien habile pourra les réassembler. L'étendue de ce pouvoir est considérable, et l'on murmure que lors de la bataille de Coruscant, Luke ferma les yeux et tendit la main en déclarant « la taille n'est pas différente, seulement différente dans mon esprit »... avant d'abattre un quadripode TR-TT!

« Mais enfin, mon brave Gwô, je ne pouvais pas savoir que les Impériaux s'amusaient à tester leurs pouvoirs sur de vulgaires droïds éboueurs...
— Ve m'en fiche, fette fois f'en est trop! V'ai été propulfé, démantelé, vampirivé, terrifié, et v'en ai ras les microfircuits : ve me fais rapatrier par le F.A.M.U. (Fecours Anti Millord d'Urgenfe) et ve rentre fhez moi... »

Où à travers la Force, d'autres choses tu verras...

● **Les cellules d'obédience**. Issues des plus secrètes technologies impériales, ces impressionnantes et complexes machines de torture psychique permettent de manipuler et de façonner les esprits récalcitrants. L'Empire peut ainsi « fabriquer » des personnalités sur mesure selon ses besoins : soldats fanatiques pour le combat, espions parfaits ou saboteurs « programmés » inconsciemment. Actuellement, les quelques exemplaires existant tournent à plein régime pour la formation des Néphérides. Mais le véritable pouvoir des cellules d'obédience, leur véritable raison d'être, est le reconditionnement des Jedi tombés dans les griffes de l'Empire. En effet, dès la mise sous tension, l'enceinte de métal noir est envahie de vapeurs psychoactives parcourues de champs énergétiques puissants, induisant un état de catalepsie et inhibant tout pouvoir de la Force. Ensuite, le cerveau de la victime est assailli d'illusions parfaites destinées à l'attirer du Côté obscur : elle y affronte ses pires cauchemars dans un combat épuisant contre sa propre volonté, le seul salut étant de céder aux ténèbres. Résister conduit à la folie ou à la mort (en termes de jeu, chaque jour d'endoctrinement correspond à +1 point du Côté obscur ; la victime peut résister avec un jet Difficile en Contrôle ou en Vigueur, auquel cas elle encaisse un niveau de blessure supplémentaire à la place). Personne, à ce jour, n'a pu s'évader de ce piège, et nombreux sont ceux qui sont venus grossir les ▷



Le Léviathan est un véritable générateur d'armadas stellaires ou terrestres.

rangs de la Garde impériale ou la liste des héros tombés pour l'Alliance.

● **Les Léviathans impériaux**. Précurseurs des fameux Dévastateurs de Monde (qui apparaissent après la bataille de Coruscant), les Léviathans sont de formidables vaisseaux-usines capables de produire en série toutes sortes de véhicules et d'armements. Leurs entrailles abritent les fonderies et les chaînes d'assemblage les plus sophistiquées qui soient, principalement basées sur des techniques de recyclage. Ainsi, lorsque l'Empire s'implante sur un nouveau site, un Léviathan permet d'en utiliser directement les ressources (minéraux, métaux divers, carcasses de véhicules détruits, ruines d'anciennes constructions, etc.), afin de fabriquer le matériel souhaité, et cela en un temps record. A titre d'exemple, un Léviathan est capable de produire en une heure : 10 moto-speeders, ou 5 bipodes TR-TT, ou 3 chasseurs TIE, ou 1 quadripode TB-TT. Ces vaisseaux présentent néanmoins plusieurs inconvénients : ils sont obligés de réduire leur propre armement et d'encombrer leurs soutes d'un grand nombre de transporteurs (speeders-cargos, navettes, etc.) chargés de récupérer les matières premières du site exploité. De plus, leur haut degré d'automatisation et l'emploi d'un grand nombre de droïds constituent des failles technologiques que les espions de la Nouvelle République tentent sans cesse d'exploiter (selon les estimations d'un tandem de droïds bien connus, il devrait être possible d'introduire un virus dans le programme des Léviathans afin d'ordonner leur autodestruction… même si les chances de sortir vivant d'une telle entreprise ne dépassent pas 1 sur 3720).

Caractéristiques d'un Léviathan impérial : longueur 5 km, effectif 12 500 (automatisation extrême), coque 10D, écrans 3D. Maniabilité/Vitesse/ Senseurs : idem Destroyer stellaire (manuel p. 119). Armes : 30 batteries de turbolaser, 20 canons à ions.

Bien plus tard, dans un lit sous une couette lointaine, très lointaine…

«Haa, au diable l'esclavagisme et les corvées ménagères ! Par le Repos sacré de Dom Lopillo, rien de tel que de dormir le jour pour se reposer du sommeil de la nuit… Mais, tiens, une lettre du Maître sur ma couverture ? :

"Mon cher Gwô, ton départ prématuré t'a fait manquer l'un des clous de notre voyage : le PHOUET (Projecteur Holographique d'Ordre Utilitaire pour Esclave Transuniversel). Permets-moi de t'en envoyer un modèle personnalisé. Il s'allumera sur un simple contact".

— Pfff, s'il croit qu'il peut me remettre au travail en m'offrant son vieux cube tout moisi. Tiens, ça fait des images !

— CHER DISCIPLE, BONJOUR ! Mais commençons tout de suite l'enseignement holographique. Première leçon : "Nul, par la sieste, ne devient grand." Prends une éponge, un plat, et répète vingt fois : "Cette montagne de vaisselle n'est pas différente d'une assiette. Seulement différente dans mon esprit." Allons, au travail, et QUE L'EFFORT SOIT AVEC TOI ! Reprenons : "Cette assiette…»

Patrick Bousquet & Christophe Debien
illustration : Éric Puech

Concours permanent
Écrivez dans Casus Belli !

L'Encyclopédie est un concours permanent ouvert à tous. A chaque numéro, vous disposez de 2000 caractères* maximum pour décrire une créature, un objet, un véhicule, un piège, etc. Leurs caractéristiques doivent être données pour les jeux que nous vous proposons. Le style d'écriture peut être très simple ou enrobé à votre sauce ; c'est l'idée qui, avant tout, doit être originale. Dans chaque *Casus Belli*, les meilleurs sont publiés. En outre, ils reçoivent un diplôme officiel de Reporter transuniversel illustré par Thierry Ségur, et gagnent un abonnement gratuit d'un an à Casus Belli (les abonnés choisissent : soit des numéros hors-série, soit une prolongation de leur abonnement).

● ***Thème du n° 91*** **: Spécial 30 millions d'amis ! N'abandonnez plus vos familiers au bord de la route : envoyez-nous vos chats noirs, dragonnets, droïds majordomes, diablotins cybernétiques, bêtes à plumes et femmes à poi… (heu, non pas ça), pour n'importe quel jeu de rôle !**

● ***Thème du n° 92*** **: Gadgets médiévaux et ruses de guerre ! De l'arbalète à répétition aux techniques de camouflage, en passant par les griffes d'escalade, les pièges à voleur ou les armures escamotables, démontrez qu'on peut rendre un personnage terriblement performant en utilisant toutes sortes d'équipements et de tactiques et pas le moindre objet magique ! (Pour n'importe quel jeu médiéval.)**

● ***Thème du n° 93*** **: Spécial grande bouffe ! Les cuisiniers fous, chasseurs excentriques, bestioles bizarres et recettes pittoresques sont à l'honneur, à travers les auberges d'hier et de demain. Imaginez des lieux, gens, plats, anecdotes ou légendes qui parlent de nourriture, et mettez-nous l'eau à la bouche ! (Caractéristiques à donner pour votre jeu préféré.)**

Envoyez vos textes à Gwô & Millord, Casus Belli, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Attention : pour des raisons de bouclage, vos envois doivent nous parvenir avant fin décembre pour le n° 91, avant fin janvier pour le 92, et avant fin février pour le 93.

*** N.D.L.R. : Ce nombre comprend les signes de ponctuation et les espaces entre les mots.**



L'école du jeu de rôle

Devenez meneur de jeu

Ces quelques pages s'adressent à tous les joueurs qui rêvent de passer de l'autre côté du paravent, mais qui n'osent pas, de peur de ne pas s'en sortir correctement. Pour vous aider à vous lancer dans cette aventure passionnante, voici quelques conseils pour préparer vos premières séances de jeu et faire en sorte que la partie se déroule sans heurts.



Préparer la séance de jeu

Si l'idée de passer de l'autre côté de l'écran du meneur de jeu (MJ) vous titille et vous effraye en même temps, c'est qu'en général vous êtes bien conscient qu'il ne s'agit plus, comme pour les joueurs, de s'installer les pieds sous la table et d'attendre que ça commence.

Aussi, pour votre premier essai en tant que MJ, il est important de ne pas placer la barre trop haut, tant au niveau de la complexité du scénario, du nombre de règles qu'il vous faudra utiliser à coup sûr, mais aussi de la gestion du groupe de joueurs ou du temps de préparation du scénario. Inutile de vous piéger vous-même en commençant par une campagne de haut niveau destinée à bluffer douze joueurs chevronnés!

Placez-vous donc dans les meilleures conditions, en faisant simple, et en suivant ces quelques conseils de base.

- **Prenez un petit nombre de joueurs**. Trois est suffisant, quatre est déjà beaucoup. Prévenez-les qu'il s'agit d'une partie de « rodage », et choisissez des amis indulgents qui sauront vous aider plutôt que vous enfoncer si vous perdez le fil du jeu.
- **Évitez d'avoir votre MJ habituel comme joueur** (sauf s'il est aussi fréquemment joueur lui-même, et sait alors oublier de la ramener à propos des règles). Un MJ interventionniste à votre table, c'est comme une belle-mère à côté du conducteur!
- **Faites un test sur un jeu que vous connaissez déjà bien en tant que joueur**. Et assurez-vous qu'il est apprécié de tous les participants. Sinon, vous risquez de prendre pour un échec ce qui n'est que manque d'intérêt d'un joueur pour le thème.

Cela dit, faisons maintenant la liste des pièges à éviter, contourner ou surmonter.

Lire les règles

Même si vous avez choisi un jeu que vous pratiquez déjà, vous allez être étonné. Les règles ou les références qu'utilise le plus un MJ ne sont pas toujours les mêmes que pour les joueurs. La rubrique Destination Aventure du n° 79 de *Casus* explique comment lire une règle de jeu. Si vous utilisez une règle déjà connue, le plus efficace est de la garder sous la main tout en lisant le scénario : à chaque scène susceptible de faire intervenir un point de règle, reportez-vous y pour vérifier si vous en connaissez bien le principe.

Potasser le scénario

Pour votre première expérience en tant que meneur de jeu, vous devez choisir un scénario simple et court. Si votre MJ habituel n'est pas parmi vos joueurs, il peut alors vous aider à le trouver ou le concevoir, quoique cette deuxième option soit à éviter : il vaut mieux apprendre à maîtriser avant de commencer à écrire ses propres histoires. Vous trouverez dans chaque *Casus* (ou presque) un scénario « Destination Aventure », qui n'est pas forcément simpliste, mais où tout piège technique est soit explicité soit évité.

Dans le choix du scénario, évitez :

- L'intervention de règles particulières : les psi à *AD&D*, le combat spatial dans *Star Wars*, des règles spécifiques au scénario (règles navales par exemple), etc.
- Les PNJ trop « riches » en possibilités (magicien de haut niveau avec une flopée de sorts).
- La rencontre probable avec un grand groupe d'adversaires, qui vous obligerait à gérer un combat de masse.

Ne rejetez pas les scénarios du type « couloir-salle-monstre-trésor ». Ce ne sont pas les plus intéressants, mais si l'on veut commencer par quelque chose de simple, autant suivre ce type de schéma.

La préparation d'un scénario passe par sa lecture attentive et une bonne connaissance des cartes et plans qui l'accompagnent. Ainsi, pendant la partie, vous serez toujours conscient du moment et de l'endroit où se trouvent les personnages, ainsi que de l'avancée du scénario. Cela vous évitera d'être pris au dépourvu ou d'avoir à vous plonger dans vos papiers pour retrouver le fil de l'histoire en laissant un temps mort s'éterniser.

Enfin, prévoyez une scène de début de partie qui capte l'attention des joueurs (arrivée fracassante d'un individu dans l'auberge, attaque d'animaux sauvages…).

Préparer le scénario, c'est aussi préparer les personnages. Il est important que vous connaissiez les personnages des joueurs. Mais comme il s'agit d'une séance particulière, permettez-vous une entorse aux usages : comme il serait dommage de tuer le perso favori de vos amis pour un test, mieux vaut leur demander de créer des personnages pour l'occasion, pas forcément des débutants. Une bonne méthode est que chacun prenne un de ses personnages de petit niveau et en crée un « clone » légèrement modifié.

Faire un ou deux combats

Au cours d'une partie, les moments les plus techniques, c'est-à-dire ceux qui font le plus appel aux règles, sont certainement les combats. Il faut donc que les règles relatives à toutes les formes d'affrontement soient bien connues du meneur de jeu. Pour cela, lisez-les attentivement, et quelques jours avant la partie réunissez vos amis pour faire quelques combats « à blanc » entre personnages joués (PJ) et personnages non joués (PNJ). Si tous vos joueurs ne sont pas disponibles, un seul peut suffire à vous donner la réplique en manipulant deux ou trois PJ. Il faut que vous en fassiez assez pour que chaque combat se déroule d'une manière fluide. N'oubliez pas de prévoir toutes les situations possibles, comme le combat au corps à corps, le combat à distance avec des armes de jet, le combat « groupe contre groupe », l'attaque dans le dos, la surprise, l'initiative, etc.

S'attendre à improviser

Pendant la partie, les joueurs peuvent être amenés à sortir du cadre prévu par le scénario. Il ne faut pas que vous soyez pris au dépourvu. Pour cela, pendant votre lecture du scénario, essayez de repérer les situations où les PJ risquent de partir dans des directions non prévues, et trouvez des solutions pour les ramener à un point connu du scénario, pour leur permettre de continuer à avancer dans l'histoire. Quand vous devez improviser, faites-le avec assurance et gardez en tête que vous devez vite retomber sur le scénario. Si cela vous effraye un peu, choisissez une histoire située dans un lieu clos et lisez les conseils donnés dans Destination Aventure n° 82.

Commencer la partie

Le début du jeu est un moment crucial, car c'est lui qui va donner le ton à toute la partie. Pendant que vous installez votre matériel et relisez les









points importants du scénario, les joueurs vont se mettre à discuter entre eux. Un certain désordre va donc s'installer. C'est normal, mais cela ne doit pas dépasser dix minutes. Il est essentiel de mettre fin clairement à ce laisser-aller pour que tous les joueurs sachent que la partie commence et que, dès lors, on rentre dans le jeu, dans l'aventure. Pour cela, il faut à tout prix éviter les « Bon, on commence ? » ou les « Heu... Alors... On va y aller ». Ce qu'il faut, c'est commencer très fort, capter l'attention en parlant haut et clair, et surtout en ayant préparé une introduction qui plonge tout de suite les personnages dans l'action.
Voilà c'est parti !



De plus en plus fort

Avec les conseils qui précèdent, vous savez tout ce qu'il faut savoir pour vous lancer. Mais, si finalement, vous n'avez pas tant le trac que cela, vous pouvez vous préparer à faire de ce coup d'essai un coup de maître. Encore un fois, cela ne veut pas dire chercher la complexité, mais simplement fignoler le travail...

Bien répartir le temps de parole

Le meneur de jeu doit être impartial vis-à-vis des joueurs. Cela veut dire, entre autres, que vous ne devez pas avantager tel ou tel personnage, même s'il est le personnage central de l'histoire ou le chef du groupe. Vous ne pouvez pas non plus favoriser un joueur plutôt qu'un autre en lui donnant, par exemple, l'occasion de s'exprimer plus ou aux dépens des autres. Il faut donc s'arranger pour que tous les joueurs puissent s'exprimer également. A l'inverse, il ne faut pas qu'ils vous empêchent, vous, de parler, ou qu'ils parlent tous en même temps. Pour ne pas être submergé, les méthodes les plus sûres restent le tour de table (vous donnez la parole à un joueur à la fois et seulement à lui, puis vous passez à son voisin) et l'initiative (vous donnez la parole aux joueurs en respectant l'ordre donné par le tirage d'un d6 par exemple).
Cette dernière méthode doit être utilisée seulement pendant les phases de jeu où tous les personnages agissent en même temps ou presque.
L'autre équilibre important à trouver est celui de votre propre temps de parole par rapport à celui du groupe. Il ne faut pas que vous parliez trop et que vous monopolisiez la parole au point que les joueurs n'aient rien d'autre à faire que de vous écouter. De trop longs monologues du MJ allongent la durée du jeu et fatiguent les joueurs qui perdent alors leur concentration et leur attention. Toutefois, il est important que vous vous montriez disponible. Vous êtes leur interlocuteur privilégié et ils s'attendent à ce que vous les écoutiez. Une méthode simple pour vous assurer que vous avez bien compris l'idée ou la question du joueur consiste à la répéter en d'autres termes, à la reformuler. Cette méthode offre entre autres l'avantage de prouver aux joueurs que vous êtes à leur écoute et que vous les comprenez ; c'est important.

Ne pas hésiter à couper la partie

Normalement, vous avez prévu un scénario court. Mais si la partie dure plus longtemps que prévu, il ne faut pas s'efforcer de la terminer coûte que coûte ou de bâcler la fin du scénario, ce serait dommage. Coupez le scénario en deux ou trois parties. Mais attention, il ne faut pas couper au cœur de l'action, sinon vos joueurs seront perdus quand vous reprendrez l'histoire une ou plusieurs semaines après. Il faut donc couper entre deux scènes, après un combat ou avant un voyage par exemple. Vous pouvez repérer à l'avance, lors de votre lecture du scénario, les endroits où la pause est possible.

Soigner la forme

Pour capter l'attention des joueurs et vous faire bien comprendre, vous devez parler à haute et intelligible voix. Articulez bien et forcez l'intonation sur les passages importants de votre discours. Soyez audacieux, c'est-à-dire parlez en étant intimement convaincu que tout ce que vous dites est de la plus haute importance. Ne vous laissez pas interrompre, et si le cas se produisait, faites aimablement remarquer à celui qui vous a coupé la parole que vous préféreriez que cela ne se reproduise pas. Pour vous aider à être écouté avec attention, n'hésitez pas à vous lever, à faire le tour de la table, à vous rapprocher des joueurs. Ne restez pas caché derrière votre paravent, car aucun joueur n'a envie d'écouter son MJ comme on écoute la radio. En vous levant, vous dominez la table, ce qui augmentera votre prestance. Autre conseil : regardez bien dans les yeux ceux à qui vous parlez, cela leur montrera que vous vous intéressez à eux et cela vous rendra plus convainquant. Si vous parlez à tout le groupe, promenez votre regard d'un joueur à l'autre. Pour être écouté, soyez précis et ne faites pas de trop longues phrases. De même, évitez les digressions et gardez toujours en mémoire ce que vous voulez dire et où vous en êtes dans le déroulement du scénario. Cela vous évitera de perdre le fil de votre discours et permettra aux joueurs de vous suivre sans difficulté. Dernier petit conseil : soyez d'humeur égale (si possible bonne), évitez les sautes d'humeur qui pourraient désorienter vos joueurs.
Évitez également de mettre le nez dans les bouquins de règles dès qu'une difficulté se présente. A ce propos, je vous conseille vivement de vous mettre d'accord avec vos joueurs pour que personne ne regarde les règles pendant le jeu (cela casse le rythme de la partie et fait sortir les joueurs du scénario). S'il y a un désaccord sur un point de règle, c'est vous qui le trancherez, et tant pis si vous vous trompez. Après tout, l'erreur est humaine et ce n'est que votre première partie ; tout le monde vous pardonnera. Si toutefois vous avez quand même un détail à chercher (un tableau, une liste...), alors faites-le pendant que les joueurs discutent entre eux et vous éviterez ainsi un temps mort.

Gérer les sources de parasites

Diverses sources de parasites peuvent troubler le cours du jeu, extérieures ou intérieures.
Dans le jeu, ce peut être deux personnages qui ne sont pas d'accord et ergotent sur un choix à faire. Si le conflit dure plus d'une ou deux minutes, rappelez aux joueurs que c'est votre baptême du feu, et qu'ils seraient gentils de conclure rapidement.
Hors jeu, ce peut être l'arrivée impromptue d'un visiteur, une pause café qui donne naissance à une discussion animée sur les reportages télévisés, ou en pleine partie une discussion entre deux joueurs momentanément en dehors de l'action.
Pour tous ces cas, il est bon de prévoir, avant la partie, qu'un joueur charismatique soit votre ▷



Glossaire

Abréviations : Il existe certains standards, reprenant en général les trois premières lettres du nom : TAI (Taille), FOR (Force), SAG (Sagesse), DEX (Dextérité), INT (Intelligence), VOL (Volonté), CON (Constitution), etc.

AD&D : Advanced Dungeons & Dragons (Règles avancées de Donjons & Dragons, le JdR médiéval-fantastique le plus joué au monde).

Background : Toile de fond. Désigne dans un jeu le contexte géographique, historique, biologique et sociologique d'un univers ou d'un personnage.

Campagne : terme tiré du vocabulaire militaire. Une campagne est une suite de scénarios qui s'enchaînent et peuvent représenter plusieurs années de la vie du personnage.

D6, d10, d100 : Désigne des dés spéciaux à lancer, le chiffre désignant le nombre de faces (un D6 est un simple dé normal). Par exemple 2d6 signifie : lancer deux dés normaux, et additionnez les chiffres. Un d100 n'existe pas réellement mais consiste en deux lancers de dés à 10 faces (un pour les dizaines, un pour les unités).

Écran : Paravent en carton, qui présente un dessin d'ambiance face aux joueurs et un résumé des règles du côté du meneur de jeu. Il sert à cacher le matériel du meneur de jeu à la vue des joueurs.

Feuille de personnage : Feuille sur laquelle sont reportées toutes les caractéristiques chiffrées qui serviront à gérer le personnage (des exemples sont parfois donnés dans nos Épreuves du feu).

GN : Grandeur-nature.

Grandeur-nature : Ou jeu de rôle grandeur nature (type de jeu où les participants se déguisent et jouent « en situation » des aventures).

Grosbill (n. m. et adj.) : joueur dont les personnages accumulent du pouvoir et des objets magiques, à la limite du respect des règles, dans le but : a) d'être plus puissant pour être le plus puissant ; b) de pulvériser le scénario plutôt que de le résoudre. Terme consacré par Casus Belli d'après le surnom d'un joueur réel.

Grosbillisme : Façon de jouer du joueur grosbill.

Jeu d'Histoire : Wargame historique qui se joue avec des figurines.

JdR : Jeu de rôle. Jeu de dialogue où des joueurs incarnent des personnages dans une aventure qu'ils vivent en interaction avec un meneur de jeu, suivant un scénario et des règles écrites, mais en improvisant.

JdS : Jet de sauvegarde (terme AD&D).

JpC : Jeu par correspondance. Jeu de simulation tactique ou stratégique où des ordres sont envoyés périodiquement à un arbitre qui gère la partie.

Killer : Jeu grandeur nature ou jeu de l'assassin (sorte de chasse à l'homme où les participants doivent mutuellement s'éliminer. Il ne contient pas d'éléments de jeu de rôle).

MJ : Meneur de jeu, celui qui dirige la partie de jeu de rôle.

Murder-party : Soirée meurtre (soirée grandeur nature à thème où un meurtre fictif est commis, et que les autres participants doivent élucider).

Niveau : Mesure la progression d'un personnage dans sa spécialité (un débutant est de niveau 1, la progression pouvant aller suivant les jeux jusque 20, 30 ou 50...).

PJ : Personnages Joueurs (les personnages que sont incarnés par les joueurs).

PNJ : Personnages Non Joueurs (les personnages qui sont animés par le meneur de jeu).

Rôliste : Terme inventé par Casus Belli et désignant un(e) joueur(se) de jeu de rôle.

Roleplay : Action de jouer un rôle, au sens théâtral du terme. On lui préféra parfois le terme jeu d'acteur.

Scénario : Trame de l'histoire que suit le meneur de jeu et dans laquelle les personnages interviennent.

Scénario linéaire : Scénario dans lequel chaque situation entraîne la suivante. Opposé au scénario ouvert.

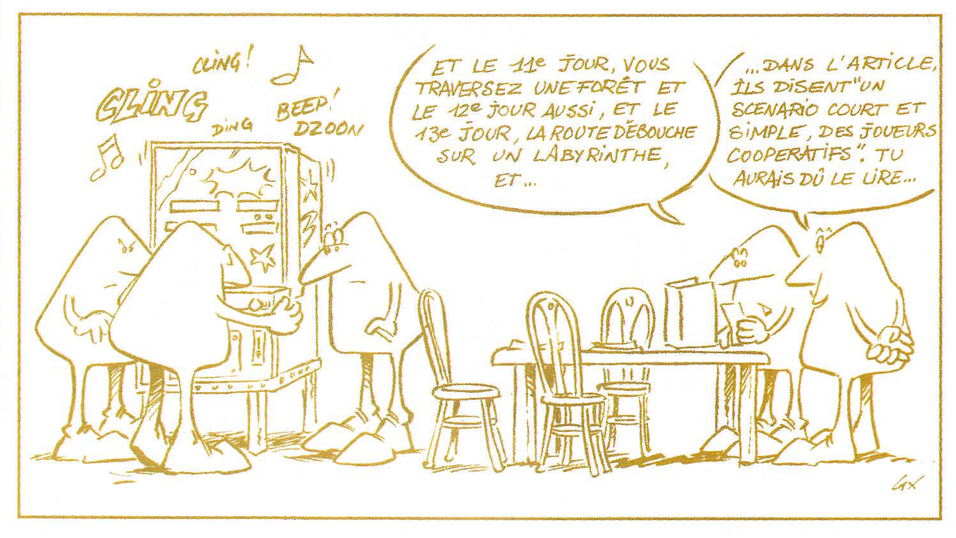
Scénario ouvert : Dans lequel chaque situation peut déboucher sur plusieurs autres. Les joueurs ont de multiples voies pour atteindre leur but. Opposé au scénario linéaire.

Semi-réel : Autre terme désignant les grandeur-natures.

Supplément : Ou extension. Livret qui contient des règles additionnelles, du background ou des scénarios ; ou un mélange des trois, et qui complète donc un jeu.

Wargame : Jeu stratégique ou tactique permettant de simuler des conflits militaires.

x/j : x fois par jour. Indique généralement la fréquence d'utilisation d'un sort, d'un pouvoir.



« chaperon ». Ainsi, dans certains cas, vous serez en position pour rappeler les trublions à l'ordre, dans d'autres, votre ange gardien pourra ramener l'ordre sans que vous ayez à interrompre votre dialogue.

Résumé de la situation

Si l'on considère l'ensemble des joueurs (c'est-à-dire les joueurs à proprement parler plus le MJ), on peut dire que ce groupe a trois fonctions lors d'une partie :

1 – Production :
— des informations (MJ) ;
— des idées (PJ) ;
— des décisions (PJ).

2 – Facilitation du travail des autres pour un déroulement plus rapide et plus agréable du scénario :
— descriptions claires des situations et énonciation précise des problèmes (MJ) ;
— résolution des problèmes (PJ).

3 – Régulation des débats et des échanges :
— répartition du temps de parole (MJ) ;
— écoute des autres (tous).

Votre rôle en tant que meneur de jeu est d'assurer au mieux vos attributions [notées (MJ)]. Pour cela, vous devez avoir bien préparé votre scénario et être rigoureux et précis dans les informations et les descriptions que vous donnez aux joueurs. N'hésitez pas à faire des plans et répondez aux questions sans perdre le fil de votre discours. Il faut aussi que vous ne favorisiez pas tel ou tel joueur au détriment des autres. La technique du tour de table semble à cet égard la plus fiable, mais elle doit être utilisée avec parcimonie car c'est aussi la moins conviviale. Le MJ doit être ouvert aux remarques de tous les joueurs pour ne pas favoriser la compétition et les jalousies entre les personnages (les conflits internes au groupe nuisent souvent à l'avancée du scénario). Pour vous faire bien comprendre, adoptez un débit lent et des phrases simples. Répétez les points importants et parlez clairement.

Par ailleurs, le rôle du MJ en tant qu'animateur de la table de jeu est d'aider les joueurs à assumer leurs attributions [notées (PJ)]. Vous devez donc favoriser leur imagination et leur fantaisie. Pour cela, évitez de les interrompre dans leurs phases de réflexion. De même, ne leur donnez pas la solution à un problème ou la marche à suivre trop facilement, mais aiguillez-les grâce à des indices bien choisis. Pour que le travail des joueurs puisse se dérouler dans des conditions favorables à l'avancée du scénario, vous devez contrôler les débordements et instaurer le calme. Mais il ne faut donc pas confondre instaurer le calme et faire régner l'ordre, le jeu de rôle suppose une bonne dose de fantaisie et de théâtralité.

Être meneur de jeu n'est pas aussi difficile qu'il y paraît. Vous constaterez vite que les joueurs sont indulgents et compréhensifs vis-à-vis d'un meneur de jeu débutant. Si malgré votre bonne volonté et les conseils de cet article vous éprouvez toujours quelques difficultés, allez donc discuter avec les MJ confirmés de votre entourage. Ils pourront vous donner leurs tuyaux, aplanir certaines difficultés que vous rencontrez, et vous trouverez sûrement quelques astuces à vous approprier.

Richard Bourrelly
illustration : Didier Guiserix

Sujets abordés dans les précédents numéros

DESTINATION AVENTURE

- Comment choisir son premier jeu de rôle (n° 78)
- Comment lire une règle de jeu de rôle (n° 79)
- L'auberge de la peur, une mini aventure (n° 80)
- Comment impliquer les personnages (n° 81)
- Comment improviser (n° 82)
- Construire son rôle (n° 83).
- Interpréter son rôle : jusqu'où aller trop loin (n° 84).
- Gérer les combats (n° 85).
- Maîtrisez le temps (n° 86).
- Jouer en campagne (première partie) (n° 87).
- Jouer en campagne (seconde partie) (n° 88).
- Comment sortir les PJ des situations impossibles (n° 89).

Vous n'êtes pas tout seuls !

• Dans les clubs des Cercles d'initiation Casus Belli, des gens compétents et attentifs vous aident à faire vos premiers pas. Pour savoir s'il y en a un près de chez vous, consultez la rubrique Clubs.

Credo

Ce que je crois !

Credo, c'est un jeu historico-rigolo dans lequel païens, orthodoxes, juifs, appolinariens et autres théologiens de tout poil se battent pour déterminer le nombre d'anges qui peuvent tenir sur une tête d'épingle...

Jésus revient...

Le contexte historique qui sert de cadre à *Credo* est une période bien chaotique de l'histoire de la Chrétienté, qui va de l'an 312 (après Lui) à l'an 637 (toujours après le même). Les joueurs défendent une nouvelle foi qu'ils essayent de faire reconnaître par le plus grand nombre. Il faut donc d'abord choisir la doctrine de son Église, puis rallier des personnages puissants à sa cause, convertir des milliers de fidèles et affronter ses adversaires pour faire triompher son point de vue au cours de débats baptisés conciles. Pour aider les joueurs dans leur démarche théologique, un certain nombre de cartes proposent une foule de doctrines, toutes plus étonnantes les unes que les autres (mais historiques !), qui sont d'ailleurs développées dans un historique très bien fait inclus dans le livret de règles.

Des cartes, des cartes, oui mais des...

Bien sûr, il y a un plateau de jeu central sur lequel sont marqués différents emplacements pour les défausses, les pioches et les dix articles de foi qui constitueront le credo voté par tous. Mais le système de jeu s'articule essentiellement autour de 360 cartes, qui sont de trois types : les cartes Église, les cartes Événement et les articles.
Les cartes Église représentent des fidèles (elles varient de cinq mille à un million d'âmes), des évêques (ou leurs équivalents orientaux : les patriarches), des membres séculiers tels que l'Empereur et les préfets. Les évêques et les séculiers exercent leur pouvoir sur une moitié d'empire, l'Orient ou l'Occident. Tous ces personnages apportent un certain nombre de voix lors d'un vote au concile et permettent d'accomplir diverses actions, comme le prosélytisme (essayer de convertir) avec les évêques ou l'exil avec les séculiers.
Parmi les cartes Événement, certaines sont des cartes à jouer immédiatement sur soi ou sur un autre joueur, et d'autres à conserver pour les utiliser à tout moment pendant la partie. A son tour de jeu, chaque joueur tire une carte Événement, ce qui entraîne généralement une avalanche d'actions puisqu'on peut jouer à la suite autant de cartes qu'on le désire, et même pendant le tour des autres joueurs.
Tous les articles de foi représentent une doctrine et sont numérotés de 1 à 10.
Une feuille de jeu individuelle est associée à ces articles, il s'agit du « lutrin des croyances » qui est divisé en trois zones : article de foi, croyance ferme et pratique courante. Pour montrer l'attachement à sa foi, il faut répartir ses articles sur les différentes zones de son lutrin, en suivant des règles bien précises.
Tout cela respire une parfaite odeur de sainteté, mais l'heure n'est plus du tout à la prière, mais aux pourparlers.

Les voies du Seigneur...

L'Empereur peut convoquer le concile à la fin d'un de ses tours de jeu, afin de déterminer la teneur du prochain article qui figurera au credo définitif. L'Empereur est désigné par une carte événement, mais le nombre de celles-ci permet de nombreux changements de dirigeant au cours de la partie.
Chaque joueur doit annoncer s'il dispose d'une doctrine pour l'article traité au concile, auquel cas il doit obligatoirement voter pour sa doctrine.
L'Empereur ouvre les débats au cours desquels les joueurs peuvent utiliser des cartes Événement, échanger des promesses, des cartes de fidèles, etc. Une fois la discussion close, ils passent au vote, en comptabilisant les voix de leurs séculiers et de leurs évêques. La doctrine qui est acceptée est celle qui a obtenu le plus de voix.
Les gagnants du concile sont ceux qui ont sur leur lutrin des croyances l'article qui a été voté ; ils sont récompensés par un gain de cartes.
Les perdants sont ceux dont la doctrine est différente de celle de l'article voté ; ils doivent se défausser d'un certain nombre de cartes. Mais tout n'est pas perdu pour eux : il y a dix articles à voter (un à chaque concile), et des événements parfois incontrôlables peuvent intervenir, leur permettant peut-être de devenir Empereur lors d'un prochain tour de jeu.

• Jouez Immédiatement •
STYLITE
Un de vos Évêques renonce au monde pour vivre sur un Pilier.
Vous perdez trois cartes de fidèles, mais tirez deux cartes Église.
Défausse définitive.



ARTICLE 4
Dont l'esprit, le Verbe Divin, est né du Père avant tous les siècles,
Appolinarien

Le chemin de croix continue...

Prosélytisme, réfutation, exil et persécution sont les actions des participants.
Chaque fois qu'une carte Événement fait référence à une des ces quatre actions, les joueurs lancent deux dés sur les tables correspondantes. Le prosélytisme permet de convertir des fidèles ou des évêques ; la réfutation oblige les adversaires à se défausser d'un article sur leurs lutrins ; si vous avez des séculiers, vous pouvez exiler des évêques ou en ramener d'exil ; la persécution permet à celui qui l'a lancée de défausser une à trois cartes choisies chez un de ses adversaires.
Le jeu continue tant que les trois conditions de victoire ne sont pas remplies, à savoir que le dixième et dernier article du credo soit voté, qu'un joueur possède au moins 11 millions de fidèles ou 117 voix au concile.

Fin du sermon

Credo ne ravira peut-être pas les fanas de la tactique pure et dure, car si le système de jeu ménage le suspens jusqu'au dernier tour, il fait plus appel à la négociation qu'à l'élaboration d'une tactique précise. L'auteur, Chris V. Gidlow, a pourtant réussi un véritable tour de force : en partant d'un sujet historique et sérieux il a fait un jeu très amusant et convivial, ce qui est la vocation première du jeu (on a tendance parfois à l'oublier...).
Multisim signe ici une traduction-adaptation réussie, qui inaugure une nouvelle gamme de jeux de plateau de qualité que nous souhaitons prolifique.

Frank Parcabe

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

L'originalité du thème et la présentation grandement améliorée par rapport à la version américaine.

On regrette

L'absence de Jésus dans la boîte, certainement dû au fait qu'il soit invisible et donc difficile à attraper.

FICHE TECHNIQUE

Un jeu de plateau édité en français par Multisim (version originale Chaosium).
Matériel **: un plateau de jeu, 6 lutrins des croyances, 360 cartes, 2 dés, un livret de règles comprenant un historique. *Nombre de joueurs* : de 2 à 6, à partir de 14 ans.**
Durée d'une partie **: de 1 à 3 heures. *Prix* : 250 F.**
Note **: cette critique a été réalisée sur une version de travail du jeu.**

Métalliques



Barbare (Heartbreaker) — Gobelin (Heartbreaker) — Barbare géant (Harlequin) — Elfe noir sur sang froid (Citadel) — Chevalier (Heartbreaker)

« Je joue aux jeux de rôle et je peins des figurines de femmes nues ! » Avec un titre aussi racoleur, je passerai sûrement bientôt à la télé...

Nouveautés

Comment ne pas craquer devant les nouvelles figurines pour *Planescape*. Il y avait déjà un cadre de jeu original, des illustrations fabuleuses... Vraiment, certains joueurs ont de la chance !

CITADEL

La gamme des Elfes noirs s'étoffe avec notamment la cavalerie sur sang froid, une baliste à répétition et une sorcière sur pégase. Signalons également une initiative intéressante : la récupération de figurines provenant des extensions non traduites de *Warhammer Quest* qui deviennent de nouveaux héros pour *Warhammer Battle*. Leurs caractéristiques sont disponibles dans le *White Dwarf* n° 18, et c'est une aide de jeu de création française, ce qui est suffisamment rare pour être signalé.
Warhammer 40,000 croule sous les nouveaux tyrannides, et les gardes impériaux attendent patiemment leur tour (leur Codex doit déjà être disponible).
Enfin, l'événement de cette fin d'année est constitué par la sortie de *Necromunda*, accompagné de plusieurs gangs. Ces derniers sont constitués de figurines variées et très détaillées. Et si vous jouez à *Cyberpunk* ou *Shadowrun*, jetez un œil à cette nouvelle gamme : certaines figurines pourront être employées sans problème dans votre jeu favori.

GRENADIER

Si vous avez craqué pour *Necromunda*, j'insiste pour vous rappeler l'existence de la très belle gamme Future Warrior, dans laquelle vous pourrez trouver des chefs, des balaises et des kids fort originaux, et souvent bien moins cher que leurs homologues officiels de chez Citadel.

GRENDEL

Sorti pendant le bouclage de ce numéro, *Léviathan*, le wargame médiéval-fantastique, semble tenir ses promesses. Nous sommes en train de le disséquer au calme, et on en reparle dans deux mois.

HEARTBREAKER

L'événement, c'est la sortie de *Warzone*, le jeu de combat avec figurines dans l'univers de *Mutant Chronicles*. Son auteur, Bill King, n'est autre que l'un des créateurs de *Warhammer Battle* et de *Man o'War* !
Présentation luxueuse, règles intéressantes, et possibilité de convertir vos personnages de *Mutant Chronicles* (à nous les féroces combats dans les jungles de Vénus !) sont autant de points forts pour ce nouveau jeu.
Comme de bien entendu, cette sortie est accompagnée de nouvelles figurines sculptées par Phil Lewis, Tim Prow, Kevin Adams et Marc Copplestone !
J'ai craqué pour les sbires d'Algeroth, mais les nouveaux Blood Berets ne sont pas mal non plus. Nos peintres sont déjà au boulot, résultat dans le prochain numéro.

PRINCE AUGUST

Les quatre premières saynètes Mithril sont sorties avec un tel retard, que pour se faire pardonner, Prince August nous propose dès ce mois-ci la bataille des Cinq Armées (Dain et Thorin), première de cinq séries ayant pour thème les personnages et les scènes marquantes de *Bilbo le Hobbit*. Vous pourrez donc découvrir Thorin, Balin et Gloin en tenues de combat, le roi Dain, son garde du corps, des nains des monts de Fer avec hache ou marteau, un porte-étendard et un tambour des monts de Fer, ainsi que des nains marchant armés de hache (M 363 à M 372).
Pour plus tard, mon espion dans la place me chuchote le thème des quatre prochaines saynètes : Le voyage de Frodon (Gildor Inglorion), Le spectre de l'Anneau, Le vieil homme-saule, et Dans la maison de Tom Bombadil. Hélas, mon informateur n'a pu me donner de date de sortie. Patience...
Enfin, la série de l'Auberge du Poney fringuant ne sera plus fabriquée. Tout collectionneur se fera donc un devoir de trouver



Et qui c'est qui va me donner de bon cœur son bel anneau? (Prince August - Mithril)



« Dehors ! — Et au sujet de mon cheval ? » (Prince August - Mithril)



Hippopotame et crocodile (Ral Partha) — *Squelette (Heartbreaker)* — *Gobelin (Heartbreaker)* — *Nain (Heartbreaker)* — *Liche (Ral Partha)* — *Homme-rat (Heartbreaker)*

au plus vite ces pièces, encore disponibles en stock dans de nombreuses boutiques.

RAFM

A moins que Nyarlathotep n'ait réussi à écorcher vif le graveur, vous pourrez enfin admirer Byatis, une grande araignée de Leng, et une nouvelle expédition de l'Université Miskatonik, sur le fleuve Mékong.

RAL PARTHA

Juste avant les fêtes (sûrement un hasard !), voici quatre nouvelles boîtes pleines à craquer.
Powers of Chaos et *Powers of Law* sont deux ajouts au monde de *Planescape*. On y trouve un bel échantillonnage de figurines originales. Des divinités égyptiennes telles que Bast, Set ou Horus, des héros nordiques (Loki ou Tyr), et même quelques vraies stars comme Lolth. Vraiment très réussies, ces pièces devraient faire craquer de nombreux figurinistes, bien au-delà du cercle important des joueurs de *Planescape*.
Tradition oblige, chaque fin d'année voit l'arrivée d'un nouveau dragon disponible en série limitée. Les petits gâtés auront droit cette fois à un (une ?) dracoliche. Une pièce que les figurinistes expérimentés peaufineront avec application.
Enfin, je conseillerai aux lecteurs les plus jeunes et aux âmes pures d'arrêter ici leur lecture. En effet, le thème de la dernière boîte « Collector » de Ral Partha est une scène de marché aux esclaves. Esclaves exclusivement féminines, et présentées entièrement nues, ce qui sera sans nul doute condamné par l'Association des Pinceaux pudiques. La morale est cependant sauve, car la photo du dos de boîte est parsemée de petits carrés noirs cachant des détails osés que rigoureusement ma mère m'a défendu de nommer ici.

WEST END GAMES

Les figurines annoncées dans le précédent numéro sont en retard, suite à un bouleversement du planning : du coup, c'est six figurines représentant une partie de l'équipage du *DarkStryder* (voir Tête d'affiche CB n° 89) qui sont disponibles.
Des figurines qui affichent une gravure en net progrès, et dont la sortie rapide, peu de temps après celle de la campagne DarkStryder, ne peut qu'être saluée.



Les trois ensemble, un mauvais plan pour les aventuriers. (Ral Partha - Planescape)

WIZARDS OF THE COAST

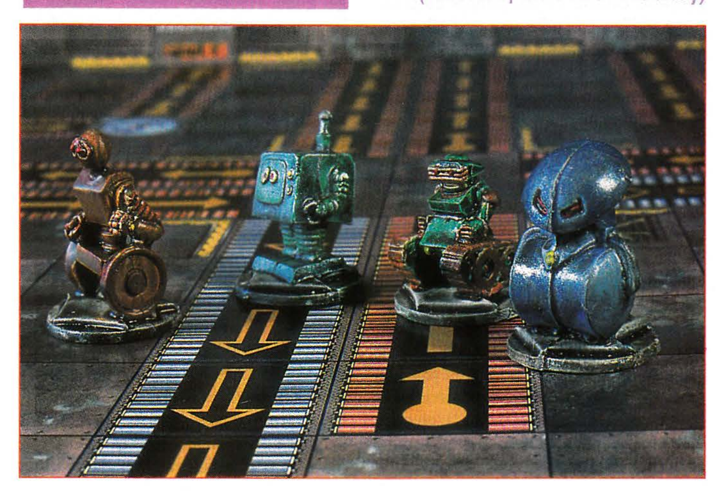
La nouvelle édition de *Roborally* est disponible depuis novembre, et WOTC en a profité pour changer les petits robots contenus dans le jeu. La gravure est meilleure, il n'y a plus de montage à faire, et ces robots ont vraiment une bouille sympathique. Et c'est tellement rare de voir de belles figurines en plomb dans un jeu de plateau…

Textes : François Décamp
Images : Olivier Vignes
Peintres : Christophe Caillaud, Michel Dauvillier, David Faisant, Bruno de Grimouard, Grégoire Matzneff et Alain Thierry

N.B. : David Faisant, notre enlumineur agréé des figurines Mithril, a été injustement oublié dans le dernier numéro. Qu'il sache que le coupable a été livré pieds et poings liés à Shelob.

Si vous avez des questions, remarques ou suggestions concernant cette rubrique, vous pouvez toujours me contacter sur 36 15 Casus, bal Triplezero.

« Bip bip ?
— Mut mut.
— Zbroing ! »
(Wizards of the Coast - Roborally)



Métalliques



Elfe vert (Heartbreaker) — *Indien hrowaka (Dixon)* — *Thoanne déchue (Metal Magic)* — *Amazone (Ral Partha)* — *Aigle vert (Mithril)* — *Chevalier drachelander (Heartbreaker)* — *Barbe rouge (Wargame Foundry)*

Du plomb à tous les étages ! Ou petit guide illustré à l'usage des joueurs de *Thoan* cherchant désespérément des figurines pour leur jeu préféré.

Un des charmes de *Thoan* est sans conteste la variété des personnages que l'on peut y incarner. C'est aussi un jeu où le système de combat a été particulièrement détaillé, rendant souhaitable la présence de figurines, ne serait-ce que pour une plus grande « lisibilité » des actions de chaque joueur, en particulier pendant les combats.
Hélas, ce jeu récent ne dispose pas pour l'instant d'une gamme spécifique de figurines. Il faut donc en passer par l'observation minutieuse des vitrines des boutiques et des catalogues des fabricants pour trouver (si elle existe), la perle rare qui représentera votre fougueuse Amazone ou votre musculeux Zébrille.
Ne reculant devant aucun sacrifice, votre beau magazine a effectué pour vous ce long travail de recherche. Il ne vous reste plus qu'à affûter vos pinceaux et préparer vos couleurs, après un petit détour par votre échoppe préférée.

Les personnages du Monde à Étages

La très grande majorité des personnages proposés par les règles sont des natifs du Monde à Étages, que nous avons exploré plateau par plateau...

Okéanos

Maudit soit Jadawin ! Voilà un monde qui ressemble fort à un cauchemar pour le figuriniste chineur : il est peuplé de créatures atypiques et tellement originales que la plupart n'ont jamais eu l'honneur d'être reproduites sous forme de figurines. Et pour corser le tout, malgré de nombreuses recherches, il nous a été impossible de dégotter la moindre figurine représentant un Faune ou un Silène. Signalons toutefois l'existence d'un faune-centaure chez Ral Partha, dans la boîte de base des figurines de *Planescape*. Armé de courage et d'une bonne scie, l'audacieux figuriniste bricoleur pourra sans trop de peine l'amputer de sa partie chevaline. La seule Dryade référencée se trouve chez Metal Magic (réf. C1012l), mais n'offre qu'un lointain rapport avec les descriptions du jeu. Les amateurs de Satyres trouveront leur bonheur chez Ral Partha (réf. 11-451), ou chez Metal Magic (réf. C1012h). Enfin, c'est encore chez Ral Partha que nous trouverons un Zébrille (réf. 01-169) et un couple de centaures (réf. 02-968). Ces derniers existant aussi chez Metal Magic (réf. C1037).

Le monolithe Thayaphayawoed

Le joueur qui choisit d'incarner un Aigle géant a bien de la chance, car il n'a que l'embarras du choix avec la série Mithril consacrée aux monts Brumeux (quatre aigles différents, de M301 à M304). Par contre, les harpies de Ral Partha (réf. 11-437) et de Metal Magic (réf. C1012m) ne correspondent pas vraiment à la beauté de Podarge. Si jamais elle tombait sur les sculpteurs, je ne donne pas cher de leur peau !

Amérindia

Avec ce plateau plus « historique » que « mythique », le figuriniste est en terrain plus connu : les Barbes rouges pourront être représentés par des figurines de Vikings. Deux marques à recommander : Essex et Wargames Foundry, qui en possèdent une gamme importante et variée. Mais certains féroces guerriers venus de Ral Partha, Mithril ou Grenadier pourront eux aussi convenir.
Pour votre Hrowaka, il faudra jeter votre dévolu sur les figurines « guerres indiennes » de Dixon, avec là aussi un choix très large. Il est beaucoup plus difficile en revanche de trouver des figurines d'Olmèques en 25 mm, et votre Tishquetmoac risque fort de ne pas trouver figurine à son image. Enfin, l'Homme-Cheval, création de Farmer, n'existe pas en plomb, et seuls les plus bricoleurs pourront façonner l'objet de leur rêve à l'aide d'un corps de centaure, d'un buste d'Indien et de pâte à sculpter de type Milliput. Tuyau pour les courageux qui voudraient essayer : prenez comme base le corps d'un cheval plastique Citadel et un Indien Dixon débarrassé de ses jambes.

Dracheland

Comme pour le plateau précédent, il est assez facile de trouver des figurines pour ces différents types de personnages. Pour incarner un Chevalier drachenlander, on n'a que l'embarras du choix.
On trouvera des pièces très réussies dans les marques Heartbreaker et Ral Partha. Mais les plus belles gammes de figurines médiévales sont la série du roi Arthur (Thunderbolt Mountain Miniatures) et la ligne Féodaux/Médiévaux d'Essex. Cette marque possède également une gamme Croisade dans laquelle vous trouverez de nombreux Sarrasins.
Enfin, c'est en cherchant parmi les quantités de voleurs déjà parus que vous trouverez sûrement un Khamshem convaincant.

Atlantide

Les amateurs d'aventurières à poigne trouveront une gamme d'Amazones chez Metal Magic (série C1025), mais ma préférée se trouve dans le catalogue Ral Partha (réf. 01-703). En effet, la figurine est très réussie, et elle est de plus accompagnée d'un tigre à dents de sabre qui sera toujours utile à qui fait jouer sur Amérindia.
Pour l'Anthropoïde, je n'ai trouvé, hélas, qu'une solution chez Ral Partha (réf. 01-169), soit la même figurine que pour le Zébrille.

Et les personnages venus d'ailleurs

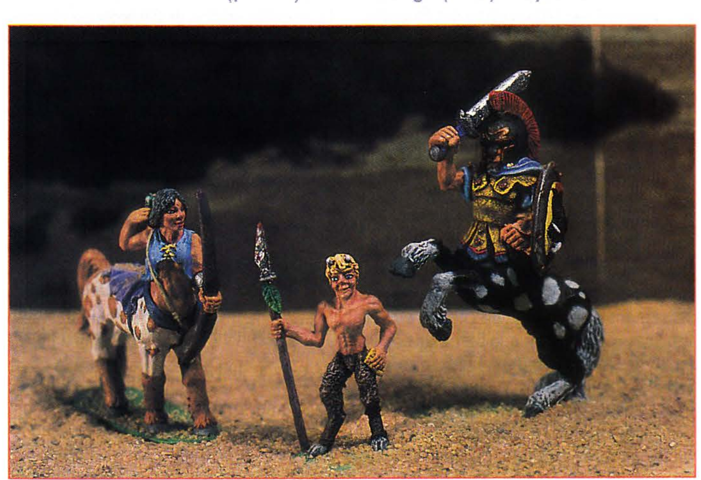
Pour trouver une figurine représentant votre personnage terrien, Thoan déchu ou encore elfe vert, vous n'aurez que l'embarras du choix tant les marques possibles sont nombreuses. Cela dit, pour avoir une figurine fidèle à votre héros, ne la cherchez pas après la création du personnage, mais avant ! Il sera alors beaucoup plus facile de faire « coller » votre personnage à sa figurine, que de faire le contraire.
Dernier petit conseil avant de vous laisser à nouveau voyager entre les Portes : une fois votre figurine peinte, passez non pas une mais deux ou trois couches de vernis. En effet, votre personnage sera très souvent manipulé, et c'est le seul moyen de le protéger efficacement.

Texte : François Décamp
Photos : Olivier Vignes
Peintures : Christophe Caillaud, Bruno de Grimouard et Michel Dauvillier

P.S. : La prochaine extension de *Thoan* (*Arwoor*) permettra de jouer un Atlante, un Négroïde, ainsi que de très nombreuses tribus amérindiennes (seuls les Hrowakas étaient présentés dans le livre des règles). Vous pouvez dès maintenant chercher les figurines les plus appropriées à ces nouveaux personnages !

Au cas où vous ne trouveriez pas certaines marques de figurines dans votre échoppe préférée, sachez que Thunderbolt Mountain Miniatures et Metal Magic sont distribuées par Hexagonal, et que l'on trouve les figurines Essex et Dixon chez Jeux Descartes, 6 rue Meissonier, 75017 Paris.

Centaures : Ral Partha (femelle) et Metal Magic (mâle). Satyre : Ral Partha.





Voilà enfin le petit dernier de chez Avalon Hill, le premier module de jeu en solitaire pour *ASL*, qui nous promet de combler nos longues soirée d'hiver. Portrait d'un produit très attendu et réussi.

Une présentation trompeuse

La première chose qui saute aux yeux une fois la boîte ouverte, c'est le peu de matériel qu'elle contient par rapport à son prix (environ 280 F). Vous ne trouverez ni cartes, ni *overlays*, seulement une planche de marqueurs, des scénarios (rebaptisés missions), les vingt-deux pages du chapitre S, quatre tables pour chaque nationalité avec qui vous pourrez jouer (à savoir Allemands, Soviétiques, Américains et partisans). Vous trouverez également une table des événements aléatoires et l'intercalaire du chapitre S. De plus, vous ne pourrez jouer que si vous êtes déjà en possession des règles fournies dans le classeur *ASL*, des modules *Beyond Valor* et *Yanks*, ainsi que de la majeure partie des cartes (aujourd'hui au nombre de quarante-trois) que vous pouvez vous procurer soit dans les modules de *Squad Leader* et d'*ASL*, soit à l'unité. Ce module s'adresse donc en priorité aux heureux possesseurs du « matériel » de base du système d'*ASL*. Heureusement, une fois ces conditions réunies, vous allez découvrir que les règles proposées par Avalon Hill regorgent de trésors.

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

Que le « fog of war » soit enfin représenté à sa juste valeur.

On regrette

Le mauvais rapport qualité/prix.

Des règles solides

Tous ceux qui ont joué à *ASL* savent que malgré le grand réalisme des règles (trop grand diront certains), les joueurs conservent une dose d'omniscience trop grande par rapport à la réalité. Il suffit en effet de regarder un scénario pour découvrir la totalité de l'ordre de bataille dont dispose chaque camp pour élaborer sa stratégie. Dans le système de jeu en solitaire point de tout cela, le *fog of war* (1) règne en maître absolu sur le champ de bataille, et augmente le réalisme.

Au départ, vous choisissez la nationalité de vos troupes (vous commencez avec une compagnie, c'est-à-dire une douzaine de squads plus leur équipement) et le théâtre d'opérations sur lequel vous voulez évoluer, ainsi que l'une des quatorze missions qui vous sont proposées. Ou bien vous pouvez déterminer de manière aléatoire sur les tables correspondantes (lancé de dés) l'attitude (offensive ou défensive) que vous allez avoir tout au long de la mission, et vous choisissez alors une mission où le camp « ami » est soit attaquant soit défenseur. En fonction de la mission, l'ennemi sera soit attaquant soit défenseur, cela détermine l'attitude de « l'adversaire » pendant la partie. Si l'adversaire défend, son attitude sera de tenir ses positions et ses mouvements seront limités. A l'inverse, s'il attaque, son attitude visera à se rapprocher le plus possible des objectifs que vous devez tenir, et ses mouvements seront très agressifs. Après cette opération, vous devez déterminer aléatoirement, en fonction du nombre de cartes prévu dans la mission, qu'elles sont les cartes que vous utilisez. Au passage, vous déterminez à votre guise les modifications de terrain que vous souhaitez voir appliquer. Enfin, vous déterminez, toujours en lançant les dés, les locations que vous devrez contrôler pour vous assurer la victoire.

Vous pouvez maintenant aborder le noyau du jeu, en plaçant sur la carte un certain nombre de marqueurs « Suspect » représentant les forces ennemies, en fonction de la prédominance du terrain sur lequel vous évoluez (village, ville, forêt, campagne). Une fois placé, la partie peut commencer.

Un tour de jeu riche en rebondissements

Le tour de jeu commence par le traditionnel jet de contrôle du vent, mais en plus de conditionner les changements éventuels du vent, il sert aussi de référence à l'activation des événements aléatoires. En effet, en fonction de chaque mission, les deux camps déterminent un chiffre d'événements aléatoires ; si le jet de contrôle du vent est inférieur ou égal à ce chiffre, le joueur en phase lance à nouveau les dés sur la table des événements aléatoires de sa nationalité, ou sur la table des événements aléatoires de « l'ennemi » pour déterminer les conséquences de l'événement qu'il vient d'activer. Il faut savoir qu'il existe pour chaque nationalité une quarantaine d'événements différents, qui vont de l'appui aérien au module d'artillerie, en passant par les renforts de blindés ; et autant pour « l'ennemi » avec des variantes du même calibre.

Si vous n'activez pas d'événement aléatoire, le tour se poursuit avec la phase de ralliement, puis la phase de tirs de préparation. C'est là qu'interviennent de nouveaux éléments fort intéressants : soit c'est le tour de « l'ennemi », et vous devez alors déterminer grâce à un jet de dé sur sa table d'actions comment ses unités (pas ses pions « Suspect », attention !) vont agir pendant le tour ; soit, si c'est vous qui êtes en phase, vous devez déterminer si vos troupes (infanterie et blindés) sont commandées (*In Command* en v.o.) ou pas. Pour cela, il faut que votre meilleur leader passe un test moral qui doit être inférieur ou égal à un de plus que son moral. Si ce leader passe le test, toutes les unités en LoS (2) et dans un rayon de deux hexagones de ce leader sont considérées comme commandées, elles peuvent donc opérer sans restrictions. Si le leader échoue, il est marqué d'un pion « Panic » pour le restant du tour et ne peut effectuer la moindre action. Il faut donc tenter un test moral

ASL Solitaire

Module n° 1

avec votre deuxième meilleur leader, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un de vos leaders réussisse son test. Une fois que tous les leaders ont passé un test moral, tous les squads ou demi-squads qui ne se trouvent ni dans un rayon de deux hexagones d'un leader activé, ni dans la LoS de ce même leader, doivent à leur tour passer un test moral équivalent à leur moral pour pouvoir agir (de là l'avantage des troupes d'élite). En cas d'échec, ils sont marqués d'un pion « Panic » et ne peuvent entreprendre aucune action jusqu'à la fin du tour.

En ce qui concerne les unités adverses, à savoir celles révélées, un jet de dés est lancé pour chacune d'elles pour savoir, à chaque fois qu'elles veulent entreprendre une action, quel type d'action elles vont faire. Les actions possibles sont les suivantes : se retrancher, tirer, se déplacer ou paniquer (cela arrive lorsque vous lancez des doubles, exemple : deux 4, en sachant qu'en fonction de la qualité de votre unité, elle ne sera sensible qu'à des doubles plus ou moins élevés (des conscrits paniquent plus facilement que des SS). Ces actions sont déterminées de manière différente en fonction de l'attitude qui prévaut pour « l'ennemi », à savoir tenir le terrain (« l'ennemi » est défenseur) ou capturer des objectifs (« l'ennemi » est l'attaquant). Une fois que le type d'action est déterminé, vous lancez à nouveau les dés pour chaque unité, pour savoir, dans le cas où elle tire, sur quelle cible elle va tirer, ou dans le cas où elle se déplace, vers quel hexagone elle se dirige et quel type de mouvement elle utilise.

En ce qui concerne les pions « Suspect », ils sont activés dans certaines conditions qui dépendent de la nationalité de « l'ennemi » et des actions que vous entreprenez. De manière générale, il faut, à l'instar des scénarios classiques, éviter de se promener en terrain découvert dans les LoS de pions « Suspect », ou de s'en approcher trop, sinon ils seront vite tous activés. Leur activation reste cependant soumise à un jet de dés (en cas d'échec, le pion « Suspect » est retiré du jeu sans autre effet sur la partie), jet qui doit être inférieur ou égal au chiffre d'activation de « l'ennemi », chiffre qui est déterminé au début de chaque mission. Une fois qu'un pion « Suspect » est activé, vous devez déterminer par un jet de dés le type d'unités que vous avez activé, cela va du blindé au squad en passant par les leaders et les armes de soutien ainsi que les pièces antichars. En ce qui concerne les squads ou demi-squads, vous devez également déterminer par un autre jet de dés sur la table correspondant à la nationalité de « l'ennemi », la qualité des unités qui viennent d'être activées.

Le fog of war

Comme on peut le constater après cet aperçu sommaire des grandes lignes du système de jeu en solitaire, le *fog of war* joue enfin un rôle prépondérant dans le jeu. De la même manière qu'au combat vous ne connaissez que les objectifs que vous devez contrôler à la fin de la mission, votre idée sur la nature du terrain est limitée car dans de nombreuses missions de nouvelles cartes peuvent apparaître au fur et à mesure de votre avance. Le potentiel de « l'ennemi » est inconnu, et les actions de reconnaissance avec de petits groupes d'hommes ou des véhicules de reconnaissance prennent enfin toute leur importance. Vous devez désormais élaborer votre stratégie au fur et à mesure que les unités ennemies apparaissent sur la carte, et vous devez faire face à l'intervention possible de renforts dont vous ne connaissez ni la nature ni le nombre, ni le point de la carte par lequel ils peuvent rentrer. Vous êtes dans le brouillard total à l'instar d'un capitaine de l'époque, ce qui d'un point de vue historique est très louable. Heureusement pour vous, la possibilité d'activer des événements aléatoires peut vous apporter un coup de pouce non négligeable dans certaines situations périlleuses, ou pour emporter la décision avec des troupes fraîches au moment opportun. Ce phénomène augmente également le réalisme quant à la nature des renforts dont vous pouvez bénéficier. Désormais, vous ne pourrez plus compter avec certitude sur l'appui d'un groupe de chars ou d'une compagnie d'infanterie pour tel ou tel tour, ce sont les dés qui décident, et ce afin de simuler les problèmes qu'une planification, aussi parfaite soit-elle, peut rencontrer au cours du déroulement réel des opérations.

Encore plus de réalisme

Le système de commandement de vos troupes augmente le réalisme des conditions de combat durant la Seconde Guerre mondiale, et permet de mieux ressentir la difficulté à commander sous le feu. Les différences s'accentuent entre les troupes d'élite et de première ligne d'une part, et les unités de seconde ligne et les conscrits de l'autre, pour donner une idée plus exacte de la valeur réelle de ces troupes au feu. De plus, l'importance des leaders est notablement reconsidérée ; si déjà dans le système classique la disparition d'un leader était lourde de conséquence, elle devient catastrophique dans le jeu en solitaire, et plus particulièrement pour les Soviétiques. Cette accentuation du rôle du leader est également à mettre en parallèle avec les troupes qu'il commande. En effet, des troupes expérimentées avec un moral élevé pâtiront moins de la disparition d'un leader que des troupes de seconde ligne, reflétant ainsi la qualité intrinsèque des squads à prendre eux-mêmes des initiatives, et ce en raison de leur plus grande expérience et de leur meilleure formation. Il est donc envisageable pour les joueurs expérimentés d'adapter ce système de commandement au système classique d'*ASL* sans trop l'alourdir, afin d'accentuer le réalisme et de pimenter encore plus les parties.

A quand le module n° 2 ?

Le caractère novateur et abordable de ce système tant attendu va sans aucun doute donner un nouveau souffle à *ASL*, et permettre aux joueurs isolés de passer de bons moments. Il permettra également aux joueurs plus expérimentés de tester quelques ruses subtiles avant de les appliquer contre des adversaires de chair et de sang. De plus, le système offre une option de jeu en campagne, où vous pourrez voir évoluer votre compagnie mission après mission. Chaque mission représente un mois de guerre, vous pouvez commencer sur n'importe quel front, à condition bien sûr que la nationalité de « l'ennemi » soit déjà traitée dans le présent module. Mais votre choix n'est tout de même pas trop limité, vous pouvez par exemple commencer en URSS, puis en Italie contre les Américains, et pourquoi pas en France contre des partisans.

Certains objecteront peut-être que le nombre de jets de dés est trop élevé et alourdit le système, mais ce sont des mauvaises langues, car le *Solitaire* n'est pas plus difficile à gérer qu'une partie classique, car dans *ASL* tout est basé sur l'expérience. Après deux ou trois parties, vous devriez avoir assimilé le système et vous passerez alors de nombreuses heures pleines de suspens et ô combien enrichissantes.

La seule chose regrettable est la politique commerciale d'Avalon Hill, qui propose un module au prix d'un module de campagne, sans carte ni pions, et dont les tables ne couvrent même pas toutes les nationalités de la Seconde Guerre mondiale. Tout ça dans le but quasi évident de nous obliger à débourser à nouveau la même somme dans quelques mois pour le module n° 2, où figurera – nous l'espérons tous –, les tables couvrant la totalité des nationalités représentées dans *ASL*. Les wargameurs apprécieraient de ne pas être pris pour des imbéciles…

Sylvain Ferreira

(1) Fog of war : littéralement « brouillard de la guerre » ; c'est-à-dire l'incertitude quant à l'ennemi (intentions, forces, positions, etc.).

(2) LoS : Line of Sight, littéralement « ligne de vue », détermine le champ de vision de vos unités sur la carte.

FICHE TECHNIQUE

ASL Solitaire module n° 1 **est une extension, en anglais, du système *ASL* édité par Avalon Hill.**
Thème **: combats tactiques pendant la Seconde Guerre mondiale, en solitaire.**
Matériel **(d'excellente qualité et conforme au standard ASL) : le chapitre S des règles d'ASL (22 pages), l'intercalaire du chapitre S, 4 tables de génération, 1 table de récapitulatif, 14 missions, 260 marqueurs.**
Jouabilité **: très bonne**
Historicité **: excellente**
Prix **: environ 280 F.**

The Great War in

réconcilie la « Der des Ders » avec

La Première Guerre mondiale n'a jamais vraiment fait bon ménage avec le wargame. En effet, regarder des heures durant des pions que l'on peut à peine bouger (guerre de tranchées oblige !) n'a rien de très passionnant. Avec *The Great War in Europe, Command Magazine* frappe pourtant un grand coup et démontre deux choses : la guerre de 14 peut inspirer un wargame épatant et les jeux en encart ambitieux représentent une formule d'avenir.



La plus grande guerre civile de tous les temps

Pour nous, contemporains de la frileuse « génération Maastricht », il devrait être naturel de considérer la Première Guerre mondiale, qui en quatre ans et trois mois a fait 8 841 000 victimes (dont 1 457 000 Français), comme une « monumentale ânerie » (dixit Lyautey), une effroyable boucherie et enfin une gigantesque guerre civile entre Européens d'un XXᵉ siècle déjà sur les rails. Face à ce constat, toute simulation se doit d'être rigoureuse pour ne pas tomber dans le mauvais goût… D'ailleurs, réserve nécessaire ou difficulté du thème, la guerre de 14 n'a jusqu'à aujourd'hui suscité qu'une douzaine de wargames, dont seulement quatre en boîte et un seul français (voir encadré) ! C'est dire combien le genre avait besoin d'être renouvelé depuis le mythique, mais fort moyen, *Guns of August* (*GoA*) de 1981.

La bonne échelle et les bons principes font la différence

Les partis pris de *The Great War in Europe* (*TGWiE*) sont clairs et nets, et par là même efficaces. L'objectif est le même que *GoA* : rendre compte de la totalité de la Première Guerre mondiale sur son théâtre principal, l'Europe. Mais, les innovations sont nombreuses. Première réussite, *TGWiE* fournit des cartes « éclatées » concernant les zones potentielles de combat. La première représente le quart nord-est de la France et, à part, le quart nord-est de l'Italie, soit les deux fronts occidentaux. La seconde carte concerne les fronts orientaux, Balkans et Russie. L'élimination des zones inutilisées de la carte de *GoA* (Angleterre, sud de la France…) et la concentration sur les zones de front permettent une plus grande précision. Pour compléter l'optimisation, les deux cartes n'ont pas la même échelle (1 hex. pour 15,5 km à l'ouest, 1 hex. pour 36 km à l'est). En compensation, les unités ont leur potentiel de mouvement doublé sur la carte Ouest. Résultat concret : le front français qui ne comptait que 12 hexagones dans *GoA* s'allonge sur une cinquantaine dans *TGWiE*. L'influence de *World in Flames* se fait nettement sentir. Le résultat est tout aussi probant et permet de développer une simulation efficace. Autre conséquence, alors que dans *GoA* la majorité des pions sont des corps d'armée, dans *TGWiE* la plupart sont des divisions. La précision et l'agrément du jeu en sont évidemment décuplés. La contrepartie en est le nombre d'unités à gérer, 1200 au total. Il y a, pour simplifier, deux grandes catégories d'unités, celles de combat (très majoritairement de l'infanterie) et celles de commandement (quartiers généraux avec leur artillerie de support). Vu la quantité, la simplicité est de mise pour l'identification des différentes armées (il faut savoir être raisonnable…). Il y a ainsi une couleur par pays, soit 14, plus une couleur spéciale pour les unités de choc allemandes et une autre pour les unités russes du gouvernement provisoire de 1917. Le reste est aussi classique : symbole OTAN, identification, potentiels de combat et de mouvement.

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

Le niveau de finition (règles et matériel) pour un jeu en encart ; le spectre très large de la simulation (domaine militaire opérationnel et stratégique, événements « technologiques » et politiques…) ; la qualité de conception des cartes et le traitement réservé à la notion d'initiative.

On regrette

L'absence de scénarios courts, ou limités à un front, pour appréhender plus facilement le système de règles.

FICHE TECHNIQUE

The Great War in Europe est un wargame en anglais, édité par XTR Corp. en encart du n° 33 de *Command Magazine* (mars/avril 95).
***Thème* : la Première Guerre mondiale en Europe (1914-1918).**
***Matériel* : deux cartes, 1200 pions, un livret de règles de 25 pages et une aide de jeu.**
***Scénarios* : La Première Guerre mondiale (août 14 jusqu'à l'armistice), 1917 (de l'arrivée des Américains jusqu'à la fin des hostilités). *Nombre de joueurs* : 2 ou 2 équipes de joueurs.**
***Prix* : environ 270 F.**

Europe

le wargame

Un wargame à deux détentes

Chaque tour de jeu représente entre 1 et 2 mois de temps réel, à l'exception des deux premiers (août 1914) qui couvrent respectivement 7 et 15 jours, pour permettre de suivre le rythme échevelé du premier mois de la guerre. Comme pour les cartes, le jeu privilégie la souplesse... Un tour est organisé en « deux étages » : un premier stratégique, un second opérationnel. La phase stratégique gère les aspects « administratifs », comme les arrivées de nouvelles unités ou le remplacement d'unités éliminées, la comptabilisation des ressources et leurs transferts éventuels entre Alliés. On y trouve d'autres éléments : guerre sous-marine ou bombardements. Enfin, on y vérifie le niveau des points de victoire et la probabilité d'éclatement de la Révolution russe. A la fin de la phase stratégique, les joueurs déterminent à qui reviendra l'initiative sur chacun des fronts pour la partie opérationnelle du tour. Jusqu'à l'arrivée des premières divisions américaines, les Empires centraux n'ont qu'à réclamer l'initiative sur un front pour l'obtenir, les Alliés se la voyant alors automatiquement attribuer sur l'autre front (il est en effet interdit d'avoir l'initiative sur les deux fronts pendant le même tour de jeu). Après, c'est l'inverse qui se produit. Simple et logique à la fois ! Dans la phase opérationnelle, on retrouve à nouveau plusieurs « étages ». D'abord, la gestion des événements diplomatiques (entrées en guerre des neutres et autres péripéties politiques comme la désignation de Foch en tant que généralissime des Alliés) et les « innovations » militaires (tanks, gaz, apparition des as dans la chasse aérienne...). Ensuite viennent les opérations sur le terrain, avec deux étapes successives de mouvements et de combats. La première concerne les mouvements et les attaques des camps ayant l'initiative sur chacun des deux fronts, en commençant par l'ouest. Chacun bouge et attaque ainsi une première fois sur un seul front. La seconde étape reproduit la première sur les fronts où les joueurs n'ont pas l'initiative et où ils ont déjà subi les assauts adverses. Il y a alors un avantage énorme, on le comprend aisément, à alterner le choix du front où l'on réclame l'initiative, pour bénéficier au tour suivant d'un deuxième assaut consécutif avant que l'adversaire ne puisse réagir. La phase opérationnelle se termine enfin par les mouvements stratégiques (par mer ou rail).

Un conseil : ne pas être en avance d'une guerre !

Il faut un certain temps avant de maîtriser suffisamment le jeu pour le trouver agréable. Ne le cachons pas, *TGWiE* n'est pas un jeu pour débutant. Cependant, le résultat est très probant et empêche tout « déviationnisme stratégique » : impossible de tenter une quelconque blitzkrieg sur le front ouest ou des manœuvres d'inspiration napoléonienne sur le front oriental, tout cela serait irrémédiablement voué à l'échec. Avec *TGWiE*, la victoire ne pourra s'obtenir qu'en adoptant des stratégies profondément imprégnées de la culture militaire de ce début du XXe siècle : guerre d'attrition et saignée à blanc de l'adversaire. Chaque camp a néanmoins ses particularités. Pour les Empires centraux, il n'y a pas de victoire possible à l'ouest avant la mise hors jeu de la Russie. Son élimination, purement militaire ou politique (en favorisant l'émergence de la Révolution) doit donc être une pensée de tous les instants. Autre réflexe à acquérir : aucune offensive d'ampleur n'est possible sans des divisions allemandes, quel que soit le théâtre d'opération. Pour les Alliés, l'équation n'est pas du tout la même selon les cartes. A l'ouest, il faut d'abord encaisser, puis patiemment, en gagnant de nombreuses petites batailles (plutôt qu'en s'épuisant à en remporter une ou deux grosses), il faut reprendre l'initiative pour profiter sur la fin du formidable potentiel offensif des divisions américaines. A l'est, il convient de se consacrer à des opérations de retardement et de diversion tout en évitant de se retrouver piégé dans des poches d'encerclement. Une règle générale tout de même : patience et détermination sont les vertus cardinales du bon joueur de *TGWiE* (pas question de changer d'objectifs tous les deux tours sous peine d'inefficacité totale...).

Les bons plans de *TGWiE*

Oui, un « monster game » peut être aussi un jeu agréable ! Cela est d'autant plus vrai qu'il laisse le plus de place possible à la variété des situations. *TGWiE* possède cette qualité avec ses quatre fronts distincts (France, Italie, Balkans et Russie), et surtout avec la différence d'échelle entre ses deux cartes qui génère des styles de jeu différents. Le système des vases communicants entre ces différentes zones pimente le tout, avec comme objectif la recherche de la surprise stratégique qui déstabilisera l'adversaire. Bref, sur le fond comme sur la forme, *Command Magazine* vient de créer l'événement. Et lorsque l'on découvre les 60 pages sur le thème de la Première Guerre mondiale, en plus du wargame en encart et de ses 1200 pions, pour un peu plus de la moitié du prix d'un jeu « en boîte », on peut se dire à juste titre que cette formule a de l'avenir.

Frédéric Bey

LA PREMIÈRE GUERRE MONDIALE EN 13 WARGAMES

A part *Bataille de la Marne* et, avec de la chance, les plus récents des magazines cités, les jeux ci-dessous ne sont plus disponibles en boutique, mais essayez les petites annonces.

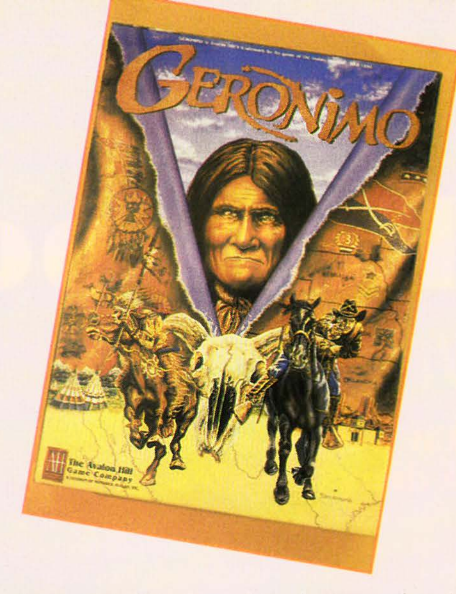
- **Guns of August** (Avalon Hill). Premier, et jusqu'à *TGWiE*, seul jeu stratégique sur l'ensemble de la guerre. L'échelle est le corps d'armée (1000 pions) et le tour de jeu représente un mois. *Monster game* de première génération (c'est-à-dire plus *monster* que *game*...).
- **Richtoffen's war** (Avalon Hill). Ancêtre des jeux aériens, il couvre les combats des as de la Première Guerre mondiale.
- **The Cossacks are Coming**, The Tannenberg Campaign, 1914 (People's War Games). Superbe wargame sur les premières opérations du front est en 14, à l'échelle de la division (400 pions). Sa complexité est certaine, mais le détail de la simulation est aujourd'hui encore inégalé pour un wargame sur la Première Guerre mondiale.
- **Bataille de la Marne** (Dragonlords). Le seul wargame français sur la Première Guerre mondiale. En dépit d'une carte très moche, cette simulation tactique de la bataille de la Marne, à l'échelle de la division, est à mon sens la plus belle réussite de J.-J. Petit.
- **Clash of Empire** (*The Wargamer* n° 58) traite des premiers mois de la guerre sur le front français à l'échelle du corps d'armée. Le jeu s'arrête lorsque le front est stabilisé, ou qu'un joueur obtient une victoire totale...
- **The Far Seas** (*Stategy and Tactics* n° 125) relate la chasse aux croiseurs allemands surpris loin de leurs ports d'attache par la déclaration de guerre en août 1914. Un pion pour un bateau (120 pions). La carte représente la planète entière où évoluent 18 croiseurs allemands coursés par 80 navires alliés.
- **The Campaign for German East Africa 1914-1918** (*Stategy and Tactics* n° 135) présente, à l'échelle de la compagnie ou du bataillon, les combats méconnus et désespérés de 14 000 Allemands « indigènes » face à près de 250 000 Alliés en Tanzanie. Un tour pour 1 mois, 120 pions. Le thème et la facture sont très originaux.
- **Jutland : Duel of the Dreadnoughts** (*Command Magazine* n° 8). La plus grande bataille navale de la guerre, celle du Jutland le 31 mai 1916, simulée à l'aide d'une centaine de pions représentant chacun une division ou un groupe de vaisseaux de guerre. Un tour par minute de temps réel...
- **1918, Storm in the West** (*Command Magazine* n° 16). Le front ouest en 1918 (les neuf derniers mois de la guerre, offensives allemandes et contre-offensives alliées) à l'échelle du corps d'armée (163 pions et 1 tour pour 2 semaines).
- **Zeppelin : The First Battle over Britain 1914-1918** (*Stategy and Tactics* n° 159). Batailles aériennes au-dessus de l'Angleterre et de la mer du Nord entre 1916 et 1918. 240 pions, zeppelins ou avions dans des raids pour lesquels 1 tour représente 1 à 3 heures.
- **When Eagles Fight, The First World War in the East** (*Command Magazine* n° 25). Le front est, de Tannenberg à l'armistice de Brest-Litovsk (1914-17) à l'échelle du corps d'armée (171 pions et 1 tour pour 2 mois).
- **Landships** (Clash of Arms, 1994). Wargame tactique, à l'échelle de la section, sur les différentes périodes de la guerre (en 14, la fleur au fusil ; en 18, avec des tanks !).
- **1914 : Glory's End** (*Command Magazine* n° 29). Sorti à l'occasion du 80e anniversaire de la campagne de 1914, ce jeu relate les opérations ayant ouvert la Première Guerre mondiale sur le front ouest, à l'échelle du corps d'armée (352 pions), et avec 1 tour pour 3 jours.

Sans oublier dans un autre style, *Diplomatie*...
A venir : une paraît-il superbe « Bataille de la Marne » chez Clash of Arms.

P.S. : Merci à F. Aufort, P. Da Silva et L. Henninger pour m'avoir ouvert leurs « archives »...

Geronimo

Tragédie dans l'Ouest



De 1850 à 1890, l'expansion irrésistible de la population des États-Unis vers l'Ouest permit la croissance de cette Nation géante. Malheureusement, cette expansion ne pouvait se faire qu'aux dépens des « Peaux-Rouges ». Ce furent les Guerres indiennes, lutte du pot de terre contre le pot de fer, sujet de mille westerns et d'une simulation très originale.

Un bon Indien...

« Je suis las de me battre. Nos chefs sont morts. (...) Il fait froid et nous n'avons pas de couvertures. Les petits enfants gèlent à mort. Mon peuple, ou ce qu'il en reste, erre en fuite par les collines sans couvertures, sans nourriture. (...) Écoutez-moi, mes braves ! Je suis fatigué ; mon cœur est triste et malade. A partir de cet instant sous le soleil, je ne combattrai plus jamais. » (Heinmot Tooyalaket, dit Young Joseph, chef des Nez-Percés, après la bataille de Bear Paw, en 1877.)

Un jeu stratégique sur les Guerres indiennes ? Un jeu sur une tragédie ? Sur un conflit sans réelle chance de vaincre pour un camp ? Oui. Il faut féliciter Richard Berg d'avoir osé. Et surtout d'avoir réussi, grâce à une règle qui, sans être vraiment difficile, est extrêmement originale.

Geronimo s'inscrit dans la famille de ces jeux intermédiaires entre le wargame et la diplomatie, avec *Britannia*, *Maharajah* et *History of the World*, pas si loin finalement de *Res Publica Romana*.

Du solide sans fioritures

Le matériel est de la très bonne qualité habituelle chez Avalon Hill. La carte, qui représente le centre et l'ouest des États-Unis, est en deux parties montées sur du solide carton, un luxe que la firme de Baltimore est toujours la seule à offrir. Pas de problème d'hexagones : chaque case est un (futur) État. Là-dessus, des pions vont représenter les tipis des tribus (d'où leur forme triangulaire), les fermes puis les villes des Visages pâles, les expéditions guerrières des Braves, les compagnies des Longs Couteaux et leur artillerie, les chefs coiffés de plumes et les généraux venus de l'est. Mention spéciale pour ces derniers : ils ont droit à leurs photos sur les pions ! Les chefs indiens n'ont pas bénéficié des mêmes égards, mais il est vrai qu'une photo orne chacune des 32 cartes de tribus. Ajoutons 49 cartes d'événements, dites cartes Shaman, dont l'esthétique est franchement quelconque.

D'ailleurs, dans l'ensemble, si le carton des pions est bien épais et les indications chiffrées très lisibles, les illustrations auraient pu être plus réussies. Le sujet appelait, il me semble, quelques cavaliers surgis au galop des films de John Ford... Enfin, le reproche est mineur.

Un jeu d'échange de rôles

La plus belle idée du jeu est l'alternance des rôles. Sauf en solitaire, un joueur n'est jamais sûr de ce qu'il représentera au tour suivant : les États-Unis, leurs colons et leurs soldats, ou les Indiens (oups !, il faut dire *Native Americans* ou s'excuser avant – ce que fait Richard Berg). A chaque tour en effet, les rôles sont tirés au sort entre un joueur Américain et un à quatre joueurs Indiens. Ces derniers choisissent chacun une tribu, puis les autres sont attribuées au hasard. Cette façon de faire a plusieurs avantages. D'abord, elle permet à tous les joueurs de se mettre, au cours d'une même partie, dans la peau de l'envahisseur et dans celle de l'envahi. Elle simule le manque de continuité de la politique indienne des différents gouvernements américains, et l'incapacité des Indiens à s'unir autrement qu'une fois de temps en temps, pour une brève campagne. Enfin, elle maintient l'intérêt du jeu jusqu'au bout des quatre tours (jeu abrégé) ou des huit tours (campagne).

Chaque tour représente cinq ans. Et il s'en passe des choses, en cinq ans ! Chaque joueur reçoit des cartes Shaman pour le tour. Lors des rounds de jeu de cartes, le cœur de la séquence de jeu, il doit en jouer une puis agir : avec trois de ses colonnes s'il est Américain, avec un de ses villages s'il est Indien. Dans le jeu à cinq, chaque joueur pourra jouer ainsi quatre fois. Mais chaque fois qu'un joueur s'apprête à jouer, l'Américain pose un village de colons et lance un dé pour savoir si une mine est découverte ou si le chemin de fer progresse. Il y a donc vingt nouveaux villages américains par tour : pour les Indiens, la marée est impossible à arrêter. Tout au plus peuvent-ils espérer la ralentir par des raids ou des expéditions guerrières, mais attention : un village délaissé par ses Braves est une cible de choix, non seulement pour les Tuniques bleues, mais aussi pour les autres Indiens, eh oui !... Et puis, il est impossible aux Indiens de récupérer les pertes qu'ils subissent du fait des combats ou des calamités naturelles. Chacune est un pas vers l'extinction de la tribu. En fin de tour, chaque tribu indienne va tenter de survivre, tandis que le joueur Américain cherchera à transformer un ou plusieurs Territoires en États.

L'Ouest sauvage

Les règles de combat sont simplissimes : un jet de dé avec des modificateurs de chaque côté, et le plus fort gagne. La priorité a en effet été laissée au parfum de western assuré par les cartes Shaman ou par l'action des personnalités : tel chef aura une excellente mobilité, tel autre une grande valeur au combat, tel général américain sera un stratège compétent et/ou un massacreur d'Indiens particulièrement féroce... Pour vous donner une idée à ce sujet, Sheridan, qui refusait d'interdire à ses soldats de massacrer les Indiens, est coté 2 en agressivité, tandis que Chivington, qui ordonnait de tuer les femmes et les enfants, est coté 3. C'est ce qu'on appelle l'Ouest sauvage ! Mais il y a des pacifiques, comme Carson, coté -1. Et la morale est sauve, puisque les massacres, qu'ils soient commis par les Blancs ou par les Rouges, sont des obstacles à l'accession d'un Territoire au rang d'État, mais le joueur Américain n'a qu'un pouvoir limité sur ses généraux... Réaliste, non ?

Pour conclure, dommage qu'un historique détaillé des Guerres indiennes soit absent. Il fallait sans doute en laisser pour un prochain numéro du *General* ! En attendant, revoyez *Danse avec les loups*...

Frank Stora

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

L'originalité du sujet ;
l'originalité et l'intelligence des règles ;
la possibilité de jouer de 1 à 5.

On regrette

Les pions un peu ternes pour un sujet si coloré ; l'absence d'historique.

FICHE TECHNIQUE

Geronimo **est un wargame en anglais édité par Avalon Hill.** ***Sujet*** **: les « Guerres indiennes », de 1850-1890, dans l'Ouest américain.** ***Échelle*** **: 5 ans par tour (8 tours pour la campagne) ; un État américain par case.** ***Matériel*** **: 400 pions et marqueurs ; une carte « en dur » d'environ 60 cm sur 55 ; 81 cartes à jouer.** ***Temps de jeu*** **: une à deux soirées.** ***Prix*** **: environ 310 F.**

Alliances royales

Basé sur les réalités géographique et historique de l'année 1764, voici un wargame par correspondance qui va enfin mettre à rude épreuve les diplomates les plus avertis.

Grande Vénitie, Empire ottoman, Maison d'Orange... Que de noms prestigieux et évocateurs ! La toute jeune société Finoldin Games nous invite à prendre le relais des dirigeants de ces grands États de l'époque, dans le but de faire sinon mieux, du moins aussi bien qu'eux. C'est une belle réussite, pour un genre rarement exploité parce que difficile, aussi bien à mettre en œuvre qu'à jouer.



Contexte historique

L'Europe de cette époque vient de vivre la guerre des Sept Ans. Au sortir de cette période, et juste avant l'avènement de Napoléon, aucun pays ne prédomine par la force. Aussi, la part belle est faite aux meilleurs négociateurs.
Dix joueurs vont se partager les territoires, répartis selon le découpage en vigueur en 1764. De ce fait, les positions sont inégales : la Prusse est la première puissance militaire, mais elle est ruinée ; l'Angleterre a la meilleure flotte, l'Empire ottoman est bien faible et en retard militairement... On comprend mieux qu'au fil des parties Finoldin Games tente d'amenuiser ces différences, afin que chaque participant puisse prétendre à la victoire.

Puissance militaire et diplomatique

La détention d'un territoire rapporte à son suzerain trois types de ressources : humaines, matières premières et financières. Elles constituent un moyen intéressant de survie pour la Nation, puisqu'elles permettent d'armer des régiments parmi les trois armes habituelles : infanterie, cavalerie et artillerie. Pour les pays maritimes, une flotte peut également être constituée. Ainsi, posséder beaucoup de provinces est un atout majeur, surtout en début de partie.
Devant le désir de chacun de vouloir commencer la partie avec le pays le plus fort, Finoldin Games a mis au point un système d'attribution par coefficient. Ainsi, celui qui veut absolument le pays le plus fort donnera un coefficient élevé, mais la contrepartie réside dans le fait que ce coefficient vient majorer les conditions de victoire. Personnellement, je suis persuadé qu'il est plus facile de gagner avec un petit pays et un faible indice que le contraire.
La puissance militaire permet d'envahir les provinces convoitées ou d'avoir un effet persuasif quand un point diplomatique est discuté. Mais il est indispensable de garder à l'esprit que la prise d'une province par la force est source de gros ennuis, et se révèle souvent plus coûteuse que prévu. Cette pratique n'est pas conseillée sans l'appui d'une diplomatie sans faille. Cette dernière s'impose comme l'indispensable outil de la réussite, surtout qu'avec dix joueurs il est facile de se retrouver tout seul, entouré de belligérants excédés qui finiront par vous faire capituler. Et la grande difficulté du jeu repose sur l'aptitude à savoir signer des traités d'alliance, et de les respecter, tout en ne froissant pas un pays voisin non allié qui, lui, est sur le point d'entrer en guerre avec votre ami.

Les moyens mis à disposition

Pour vous aider à déambuler dans ce dédale politique, quelques actions simples sont proposées sur la feuille d'ordres.
Tout d'abord, les manœuvres politiques, incluant tous les types d'alliance, de déclaration de guerre, de traité de paix, de capitulation, etc. Bien entendu, toutes ces actions font gagner ou perdre des points de prestige (qui déterminent le vainqueur en fin de partie). Puis vient le temps de la politique intérieure, avec sa gestion des ressources, les éventuelles levées de régiments nationaux ou la déclaration d'état d'urgence. Les missions d'espionnage sont également un outil fort utile, soit pour connaître la force de vos adversaires soit pour vous protéger d'éventuelles intrusions.
Vient ensuite la partie militaire. Des troupes peuvent être affectées à des provinces sous contrôle, chaque armée ayant à sa tête un commandeur avec une valeur de combat pouvant évoluer positivement ou négativement. Ainsi, en fonction de vos ressources, il est possible – et même conseillé – d'agrandir son armée en enrôlant soit des conscrits soit des professionnels. Ces armées ont des points de mouvement et peuvent utiliser jusqu'à huit tactiques de combat, allant du camp retranché à la grande offensive. Chacune de ces tactiques a ses propres caractéristiques, qu'il faut savoir employer à bon escient.
Toutes ces actions, savamment dosées – et c'est là toute la difficulté –, peuvent aider un pays à être respecté et surtout craint, donc tranquille.

Le petit plus

Le matériel de jeu comprend une carte couleur format A4 découpée en provinces, indispensable pour mener une stratégie cohérente ; une feuille d'ordres recto verso, simple et rapide à remplir. Les règles se présentent en deux petits volumes, car Finoldin Games travaille en module : une règle de base sur laquelle viennent se greffer d'autres règles complémentaires en fonction du scénario ou de l'époque. Ces règles sont relativement simples à assimiler, mais elles demandent à être lues entre les lignes pour en saisir toutes les finesses. Ajoutons à cela une gazette bien fournie, qui donne des conseils de jeu, fait le point sur la situation diplomatique, diffuse diverses rumeurs officielles ou pas, affiche le classement général. Cette gazette, paraissant à chaque tour, est gratuite ; mais il est possible de se procurer un fanzine bimestriel, encore plus complet, au tarif de 7 F ou plutôt de 7 crédits or (car Finoldin Games, à mon grand regret, transforme votre argent en crédits non remboursables...). Les résultats sont inscrits sur un papier style « papyrus » et relatent tous les grands événements que vous avez vécus durant le tour.

Aucune hésitation

Finoldin Games frappe un grand coup avec ce wargame historique. Certes, il est assez difficile à jouer, mais si l'on est assidu, il fournit de longues heures de plaisir à négocier par téléphone, à transmettre des missives (parfois cachetées à la cire) et à choisir sa stratégie. Pour sûr que vous vous rongerez les ongles d'une main, tandis que l'autre tentera fébrilement d'ouvrir cette satanée enveloppe...

Didier Marchewka
illustration : Éric Puech

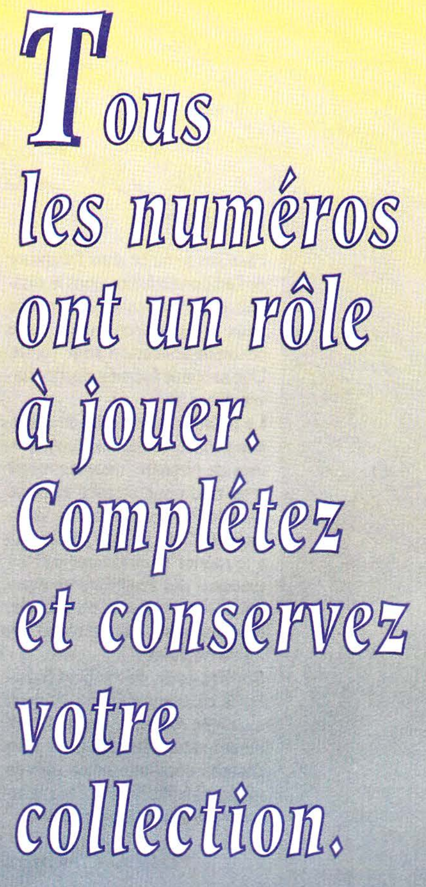
FICHE TECHNIQUE

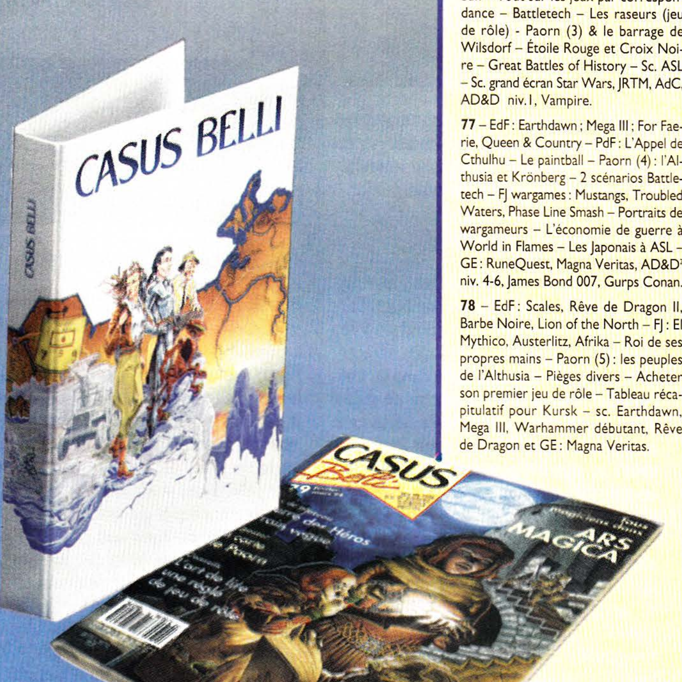
Alliances royales **: 2 tours par mois, 33 F le tour. Édité par Finoldin Games, BP 102, 37301 Joué-lès-Tours Cedex ; tél. : (16) 47 53 62 63.**

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie
L'environnement diplomatique qui est très bien rendu.

On regrette
Le système de crédits non remboursables.





JeE : Jeu en encart ; sc. : scénario ;
GE : scénario Grand Écran ;
Prof. : Profession ; PdF : Portrait de famille ;
EdF : Epreuve du Feu ; FJ : Fiche-Jeu ;
PL : Première Ligne ; AdJ : aide de jeu ;
JpC : jeu par correspondance ;
DA : Destination Aventure.

NUMÉROS DISPONIBLES

Numéros 20, 23, 24, 26, 38, 42, 43, 44, 45, 47, 48, 49, 50, 51, 53, 56, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72.

73 - EdF : Pendragon, Nephilim , Werewolf – Warhammer, Res Publica Romana – La fête médiévale - World in Flames (2) – Guderian's Blitzkrieg, Stalingrad Pocket, Race for Tunis et Bloody Kasserine - Volga 43 (2) - Sc. Grand Écran L'appel de Cthulhu, AD&D niv. 6-8, Rêve de Dragon.

74 - EdF : Stella Inquisitorus, Aliénoïds. - PdF : Stormbringer & Hawkmoon – Dune, Midway, la Patrie en danger/1793 - ASL Croix de Guerre, Aides de jeux : profession inhumain, Glorantha, Médecine années 20, Advanced Third Reich, World in Flames - Résultats des trophées CB 92, un nouvel univers : Paorn - Sc. Shadowrun, AdC, Warhammer JdRF, Pendragon.

75 - EdF : Shadowrun 2 - AD&D 2 - PdF : Bloodlust, Just Plain Wargames - FJ : Flash-Point : Golan, Les ailes de la Gloire, Perryville et Embrace an Angry Wind, Imperator - Dragon Noir 2 - Profession maître d'équipage - Paorn (2) : Olméria - Test : Que savez-vous du vrai Moyen Âge ? - 2 sc. pour Space Hulk - Sc. : Mega III, Stormbringer, Stella Inquisitorus, Torg, Grand Écran AD&D.

76 - PdF : Hârn - FJ : Gurps Conan, Dark Sun – Tout sur les jeux par correspondance – Battletech – Les raseurs (jeu de rôle) - Paorn (3) & le barrage de Wilsdorf – Étoile Rouge et Croix Noire – Great Battles of History – Sc. ASL – Sc. grand écran Star Wars, JRTM, AdC, AD&D niv.1, Vampire.

77 – EdF : Earthdawn ; Mega III ; For Faerie, Queen & Country – PdF : L'Appel de Cthulhu – Le paintball – Paorn (4) : l'Althusia et Krönberg – 2 scénarios Battletech – FJ wargames : Mustangs, Troubled Waters, Phase Line Smash – Portraits de wargameurs – L'économie de guerre à World in Flames – Les Japonais à ASL – GE : RuneQuest, Magna Veritas, AD&D[2] niv. 4-6, James Bond 007, Gurps Conan.

78 – EdF : Scales, Rêve de Dragon II, Barbe Noire, Lion of the North – FJ : El Mythico, Austerlitz, Afrika – Roi de ses propres mains – Paorn (5) : les peuples de l'Althusia – Pièges divers – Acheter son premier jeu de rôle – Tableau récapitulatif pour Kursk – sc. Earthdawn, Mega III, Warhammer débutant, Rêve de Dragon et GE : Magna Veritas.

79 - Sc : Scales, Berlin XVIII, ADD, AdC débutant – EdF : Ars Magica, Star Wars 2e, Berlin XVIII 3e, Elric !, WH 40 000, Terrain Vague, Guerre des Héros, Victory in the West, Kampfgruppe P1 – Paorn (6) : l'Althusia, Oljad et carte en poster – Outremondes – Le blues du commanditaire – Comment lire une règle de JdR – Conseils pour Hastings 1066 – Gazette galactique.

80 - EdF : Magic. FJ : Loup-garou, Kult, History of the World, Nemak (JpC). FJ (Wg) : We The People, Breakout Normandy, GD'40, Matanikau, Asia et Africa Aflames. Sc. Shadowrun, Ars Magica, Star Wars, Stormbringer, WH 40,000. GE : Appel de Cthulhu. AdJ : Appel de Cthulhu, cyberpunk. Paorn (7) : la Tsovranie. Petit Capharnaüm n° 14. Destination Aventure : mini sc.

81 - EdF : Ambre ; Blood Berets ; Korea 95 ; Longest Day. FJ : Toon ; Xhënør ; Daymio. PdF : Maléfices. AdJ : Générateur d'idées ; Impliquer les personnages ; La construction de votre Alliance ; Cthuland ; Préparer des PSJ (Mega), Paorn (8) : La Tsovranie (2). Sc. : Rêve de Dragon ; AD&D niv. 2-3 ; Ambre ; L'appel de Cthulhu. GE : Elosis pour Mega III.

82 – Réponse à Témoin n° 1. EdF : Chill, Man ò War, Caesar. FJ : Selenim, Gurps, ContinuuM (JpC), Artic Storm, Ardennes, The Clash of Armor, Die Hanse. AdJ : Bestiaire médiéval, Enfers et damnations, Auberges à la carte, Comment improviser, Les animaux de monte (Simulacres). JeE solo : La libération de Paris. Sc. : Chill, JRTM, Warhammer, Toon.

83 - EdF : Chimères, Mutant Chronicles, Diplomatie, Rise of the Luftwaffe. Fj : Ravenloft, Junta, La Foi et le Glaive, Survivor One (JpC), Stalingrad : opération Uranus, Triumphant Fox, Operation Mercury. AdJ : Entrez dans la caravane, Dayak, Fous du volant. DA : Composer un rôle pour son personnage. Point de vue sur la Guilde (Mega). Interview d'Eric Wujcik. Sc : Elric, AD&D2, Nephilim, Star Wars. GE : Chill/AdC.

84 - L'opinion des parents Maltese. EdF : Ecryme, Les dieux nomades, Second Front. FJ : Oniros, Melulice Warlord (JpC), Seigneurs Dragons, Grand Siècle, Lost Victory, Ring of Fire. AdJ : T'aurais pas un tuyau, Sono d'enfer, Un verre ça va… DA : Jusqu'où aller trop loin ; Lamies, totems et fantômes (Simulacres). Anne McCaffrey. JeE : Totale Apokalypse. Sc : Cthulhu, Mutant Chronicles, Chimères, INS.

85 - Réponse à Zone interdite. EdF : Elfquest (v.f.), Mage (v.f.), The Battles of Waterloo. FJ : Castle Falkenstein, Condottiere, Battlespace, Cyber League (JpC), Charges, Enemy at the Gates. Dossier : les jeux de cartes. DA : Gérer les combats. AdJ : Chimères, Kabaal + les morts-vivants, Visite touristique (Mega), règles pour Totale Apokalipse. Sc : Ars Magica, Shadowrun, Vampire, Ecryme ; GE : AD&D.

86 – Résultats des trophées du jeu de rôle 94. EdF : Légendes des Contrées oubliées, Kult, SPQR. PdF : Gurps en v.f, Warhammer en v.f. DA : Maîtrisez le temps. Sc : Mega, Gurps Japon, Cthulhu, Légendes des Contrées oubliées ; GE : Star Wars. AdJ : Les conquérants de l'océan Oriental, Devine qui vient damner ce soir ?, Nuisances & Nature (Simulacres), Les Japonais Kamakura (Charges). FJ : Guerre & Frontière, Dragons et Nacelles, Hunters from the Sky, Kölin.

87 – EdF : Thoan, Titan Legions, Dixie. PdF : Rifts. FJ : A Famous Victory, The Rising Sun, Necroverse (JpC). DA : Jouer en campagne. AdJ : Asylum, Magistra, Créer un monde (Mega), Les Romains (Charges). Sc : Elfquest, Thoan, AdC, Kult. GE : AD&D.

88 - EdF : miles Christi, Warhammer Quest, Rossyïa 1917. FJ : Alexander Deluxe, De ltQF à AH. PdF : Shadowrun. DA : Créer sa campagne. AdJ : Ze beast of 95, Rencontres autour de Majistra, Les origines (Simulacres), Les Arabes (Charges). Pourquoi jouer des immortels. Sc : Warhammer, Shadowrun, Eléckasë, Nephilim. Listes : Spellfire v.f., Renaissance v.f., Ice Age v.o.

89 - EdF : Château Falkenstein ; Crisis : Sinaï 1973/Yom Kippur. FJ : Changeling ; Soirée de meurtre ; Flight Commander II ; Nemak II/Chronos (JpC). PdF : 3W. DA : Les situations impossibles. AdJ : La Nouvelle République pour Star Wars ; Skhâtraz (Paorn) ; Ze beast of 95 (II) ; La négociation en six règles ; Les Bourguignons (Charges). Sc : Vampire, Star Wars, miles Christi, Cthulhu, AD&D (GE).

HORS-SÉRIE DISPONIBLES

HS 1 - SIMULACRES : ÉPUISÉ.

HS 2 - LAELITH, la ville mystique. Un numéro regroupant tout ce qui a été publié sur cette ville médiévale-fantastique, plus de nombreux inédits et un scénario. Avec une carte-poster en couleur.

HS 3 - MORCEAUX CHOISIS. Reprise des meilleurs articles des 25 premiers numéros de CB. Le tout premier article sur D&D + sc., le portrait du Grosbill, notre feuille de personnage AD&D, le royaume d'Alarian, classes de personnage : le samouraï, le barbare, la courtisane ; Devine…, Squad Leader, Cry Havoc.

HS 4 - GRANDEUR NATURE. Les divers jeux grandeur nature : définitions et précisions, killer, murder-party, paintball, le jeu de rôle grandeur nature - L'organisation d'un grandeur-nature - Fabriquer ses costumes, ses armes- Comment écrire un scénario - sc. murder party contemporaine, killer, GN médiéval-fantastique, GN années 30 - Mini-annuaire des clubs et associations.

HS 5 - MEGA III : ÉPUISÉ.

HS 6 - SPÉCIAL SCÉNARIOS. Sc. : ADD, INS/MV, Mega III, Stormbringer, Cyberpunk, Hurlements, Star Wars, RuneQuest, Capitaine Vaudou, Vampire, JRTM, AdC.

HS 7 - JEUX DE STRATÉGIE. First Battle - Friedland Juin 1807 - The Emperor Returns - Res Publica Romana, Diplomatie, Figurines antiques médiévales - Jeux de pions - Jeux antiques, Jeux de parcours, les cousins du Risk - Variantes : Grands Stratèges, World War II, Full Metal Planète, Dune --Wargame et enseignement, Génèse d'un jeu - War of the Ring, 1870, Nato Division Commander - Les limites de l'invincibilité - Ad. Third Reich - Empires in Arms - Interview : A. Adler. JeE : La bataille de Marengo.

HS 8 - SCÉNARIOS. Sc. : Shadowrun, Rêve de Dragon, Mega III, JRTM, Nephilim, AD&D, Hawkmoon, Aventures Extraordinaires (Simulacres), Bloodlust, Hurlements, Appel de Cthulhu, Pendragon, Mercenaires.

HS 9 - JEUX DE STRATÉGIE. JeE : Hastings-1066. Dossiers : Antiquité (RPR, Peloponnesian War, GBOA/ SPQR), ASL, Diplomatie, Guerre du Pacifique. Figurines : les armées précolombiennes. Wargame et JpC. Wargame et SF. Europa Universalis, Empires in Arms, Advanced Third Reich, V for Victory.

HS 10 - SIMULACRES. Pour savoir ce qu'est le jeu de rôle, pour l'initiation et les vieux routards. Contient les règles d'un jeu complet (de base, de campagne, optionnelles), 4 univers de jeu avec scénarios (médiéval-fantastique, horreur, space opera, série TV), des conseils.

HS 11 - SANGDRAGON. Contient le rappel des règles de Simulacres, un système de magie détaillé, le monde médiéval-fantastique de Malienda et une campagne méd-fan.

HS 12 - SPÉCIAL VACANCES. Jouer seul : sc. solo, crypto, labyrôle. AdJ : Le monastère du Souffle divin. Sc. : Star Wars, AD&D2, Simulacres, Appel de Cthulhu, Cyberpunk, Mega3, Scales, Nephilim, Ars Magica.

HS 13 - WARGAMES ET JEUX DE PLATEAU. Jeux de plateau : Civilisation, Junta, Formule Dé, Car Wars, SuperGang, Zargos, Aristo, Fief, Blood Berets, Condottiere, les jeux d'enquête, les jeux de plateau avec figurines, Man o'War, Seigneurs-Dragons. Cartes : Jyhad, Magic, Spellfire, les autre jeux de cartes. Wargames : Diplomatie, Grand Siècle, L'échiquier de Machiavel, La guerre des Héros - Les dieux nomades, Cry Havoc, Battletech, l'archer à cheval, Res Publica Romana, Les Diadoques, les aides de jeu informatisés, l'exercice Stratégie, Lion of the North, ASL, Afrika, Sands of War, Job d'été, France 1940, guerre du Golfe. Bibliothèque, interviews, humeurs.

HS 14 – ENCYCLOPÉDIE MÉDIÉVALE-FANTASTIQUE volume I. Des personnages, des monstres, des légendes, des objets, des sorts, des lieux et 4 scénarios pour AD&D/Warhammer/ Simulacres.

HS 15 - SPÉCIAL VACANCES. Sc. : AD&D, Loup-garou, Chimères, AdC, Mega, RdD/Oniros, INS/MV, Écryme, Pendragon, Cyberpunk, Simulacres. Sc. solo, labyrôle, cryptographie ; liste des scénarios publiés dans CB.

HS 16- CYBER AGE. Jeu de rôle complet pour Simulacres : encyclopédie cyberpunk, règles de Simulacres et de Cyber Age, secrets de Cyber Age, 3 scénarios.

HS 17 – ENCYCLOPÉDIE MÉDIÉVALE-FANTASTIQUE volume II. Des personnages, des monstres, des légendes, des objets, des sorts, des lieux et 4 scénarios pour AD&D, Warhammer et Simulacres.

ET N'OUBLIEZ PAS NOS RELIURES !

Bon de commande des anciens numéros et des reliures*

Inspirations...



Et enfin...

MultiSim se lance dans l'aventure de l'édition littéraire, sous le masque des éditions Mnémos. Les deux premiers romans de cette nouvelle collection sont sortis. Une seconde fournée devrait suivre début 96.

La brûlure du phénix, de Sébastien Pennes, se déroule dans l'univers de *Nephilim*, mais est arrivé trop tard pour trouver sa place dans le Portrait de famille de la page 40. C'est un bon roman, qui a le mérite de présenter « en situation » des Nephilim, un agarthien, des créatures de kabbale, des templiers... Recommandé aux MJ de *Nephilim*.

Souffre-jour, de Mathieu Gaborit (le coauteur d'*Écryme*), est un excellent roman de fantasy. Il est remarquablement bien écrit, plein d'idées « décalées » jamais vues en médiéval-fantastique... J'avoue attendre la suite avec impatience.

Tristan Lhomme

Universalis

Le coup de foudre du bimestre

Les racines du mal, de Maurice Dantec (Série Noire), est... spécial, à mi-chemin entre le polar classique et le roman cyberpunk, avec une touche très personnelle pour lier le tout. Il y a là-dedans de quoi jouer pendant des dizaines d'heures à n'importe quel jeu contemporain-cyberpunk ou, mieux, de quoi faire la transition entre les deux genres. Tueurs psychopathes, réseaux informatiques, détective de synthèse flanqué d'un Watson programmeur et... jeu de rôle, dans une variante peu recommandable. Il y a aussi, dans la première partie, l'un des plus beaux exemples de délires paranoïaques qu'il m'ait été donné de lire, avec un fou (un Malkavian ?) qui mérite d'être repris tel quel. Même le moins inspiré des MJ pourra en faire un personnage terrifiant... Et en plus, c'est bien écrit ! Bref : sautez dessus immédiatement, vous ne le regretterez pas !

L'Atlantique vu d'en haut

La nuit de tous les dangers, de Ken Follett (Livre de Poche), est inclassable. Ce n'est pas un vrai roman policier, ce n'est pas tout à fait un roman historique... mais au fond, peu importe ! Nous sommes dans un hydravion géant qui fait la liaison entre l'Angleterre et les États-Unis, quelques jours après le début de la Seconde Guerre mondiale. A l'époque, le trajet prenait deux jours, si la météo était favorable... L'appareil est plein d'exilés, de nazis, d'escrocs, de gangsters et autres individus plus ou moins douteux. Si vous remplacez l'avion par un dirigeable, vous avez un scénario pour *Cthulhu* prêt à servir. Si vous préférez un vaisseau de l'Aéronavale bavaroise, vous avez une excellente aventure pour *Château Falkenstein*. L'intrigue risque d'être un peu difficile à reprendre telle quelle (surtout pour *Cthulhu*), mais les passagers sont tout à fait transposables, et feront tous d'excellents PNJ...

Une fournée de crimes

Le Masque continue tranquillement à sortir l'œuvre intégrale de la plupart des grands du roman policier. Je vous ai déjà parlé de celle de **J.D. Carr**, dont le quatrième volume vient de sortir. Je récidive. Carr a passé sa vie à inventer des intrigues biscornues et des crimes impossibles, qui finissent toujours par s'expliquer logiquement. Les assassinats en chambre close et le fantastique élucidé sont des genres assez difficiles à reprendre en jeu de rôle (où les plans machiavéliques ne se déroulent jamais comme prévu), mais c'est un exercice intéressant pour les MJ qui ont les nerfs solides. Cela vaut pour toutes les époques, et pas seulement pour le contemporain. Après tout, rien n'empêche la cabine d'un vaisseau spatial ou la salle du conseil d'un royaume nain de faire une splendide chambre close...

Cuisine sanglante, de Minette Walters (Pocket), est une lecture fascinante. En soi, c'est un bon roman policier sur le thème de « l'erreur judiciaire à réparer avant qu'il ne soit trop tard », mais c'est aussi et surtout une mine de recettes sur l'art de faire planer le doute jusqu'à la dernière seconde. A noter aussi d'intéressants aperçus sur la manière dont la société traite les gens qui « savent » des choses qui vont à l'encontre des opinions généralement admises...

L'empire du mal, d'Allan Folsom (Livre de Poche), est une énième variation sur le thème du complot néo-nazi visant à reprendre le pouvoir dans le monde entier. Ce roman n'est ni meilleur ni pire que ses prédécesseurs. En fait, il contient même quantité de bonnes idées, dont quelques-unes franchement horribles. A resservir tel quel en *James Bond*, en *Cthulhu* « moderne » ou, encore mieux, en cyberpunk.

Un choc culturel...

... pas comme les autres, avec **Un anthropologue en déroute**, de Nigel Barley (Payot/Voyageurs). Les mésaventures d'un scientifique tout juste sorti de l'université, qui se retrouve lâché dans un coin perdu d'Afrique à la recherche de sujets d'étude. Le malheureux finira lentement broyé entre une bureaucratie incompétente et des indigènes rigolards et peu coopératifs, qui le prennent ouvertement pour un cinglé. Au premier degré, c'est une lecture jubilatoire. A l'analyse, il y a pas mal d'enseignements à en tirer sur les cultures à faible niveau technologique et leurs rapports avec les « civilisés ». Il existe une suite, **Le retour de l'anthropologue**, que je n'ai pas encore lue, mais que je vous conseille quand même, dans la foulée.

Sus à l'Anglais !

Les MJ de *Capitaine Vaudou* (au hasard...) devraient se précipiter sur **Mémoires d'un gentilhomme corsaire** d'Edward Trelawnay (toujours chez Payot/Voyageurs), qui semble une vraie mine de bouquins passionnants et pas trop cher).

Certes, nous ne sommes pas dans les Caraïbes des années 1600, mais l'ambiance y est. Trelawnay sévissait dans l'océan Indien au tout début du XIXe siècle et, visiblement, on ne s'ennuyait pas dans la région ! Abordages, pillages, meurtres, naufrages, chasses au tigre, indigènes fourbes, batailles navales contre les Anglais et les Chinois... Le style a un peu vieilli, mais les événements sont là, et n'attendent plus qu'un MJ désireux de les resservir. Le plus ahurissant est qu'il s'agit d'une histoire vraie !

Science-fiction Fantastique

Le dessus du panier

Mars la verte, de Kim Stanley Robinson, qui fait suite à *Mars la rouge* (voir CB n° 84), a obtenu le prix Hugo l'année dernière. Après avoir couronné à plusieurs reprises les œuvres militaristes de Loïs McMaster Bujold, ce prix honore cette fois-ci un roman qui ressort plutôt de l'idéologie libertaire. Cela dit, l'auteur sait se montrer polémique sans être partisan, et les aspects didactiques du roman n'ont rien de tracts militants. Avec une grande lucidité quant au rôle que joueront les transnationales au cours du siècle prochain – et du suivant –, K. S. Robinson intègre sa vision politique dans un ensemble plus vaste, celui de l'Histoire en marche. Cette chronique enthousiaste de la terraformation de Mars constitue également une réflexion sur le colonialisme, la nature du pouvoir et la structure des sociétés. On ne lui reprochera qu'une action un peu lente, qui voit les personnages se promener longuement parmi les paysages martiens en pleine évolution. Le MJ astucieux y trouvera profusion de détails pour intégrer la conquête de Mars à tout JdR situé dans un proche avenir ; je crois qu'en dehors des publications scientifiques, il n'existe nulle part autant d'informations sur la planète et son éventuelle terraformation. *(Presses de la Cité)*

Le balancier du temps, de Jack Finney, fait suite au *Voyage de Simon Morley* (voir CB n° 75). Cette fois, c'est le New York de 1912 que le héros part explorer. Si vous voulez tout savoir sur le music-hall américain d'avant la guerre de 14 ou sur la mode de l'époque, vous serez comblé. Tout comme son prédécesseur, ce roman est abondamment illustré de gra-

vures et photos d'époque. A noter également un prologue à la chute éblouissante, qui donne le ton du livre. *(Denoël « Présences »)*

Sixième volume des *Annales du Disque-Monde*, de Terry Pratchett, **Trois sœurcières** entraîne le lecteur dans un véritable tourbillon de fantaisie. Ne manquez sous aucun prétexte cette variation goguenarde sur le thème de l'héritier du trône élevé par des saltimbanques, qui vient réclamer son dû après de longues années. *(L'Atalante « Bibliothèque de l'Évasion)*

James Blaylock est, avec ses amis Tim Powers et K.W. Jeter, l'un des principaux représentants d'un courant qui a été surnommé « steampunk ». **Le temps fugitif**, qui se déroule dans le Londres victorien, constitue un fort honnête roman d'aventures, qui rappelle par certains côtés *Les voies d'Anubis*, sans en atteindre la perfection. *(Rivages « Futurs »)*

Démons et autres vampires

Avec *Le diable aux trousses* (voir CB n° 83), Christopher Fowler faisait une entrée remarquée dans le monde de la littérature d'horreur. **L'illusionniste**, variation ironique sur le thème de Faust, ne fait que confirmer le talent de ce nouvel auteur anglais. Toute la première moitié du livre est exceptionnelle, avec son humour acerbe. Malheureusement, le reste est plus convenu, avec morts atroces à la pelle et une scène finale grotesque. Mais que ces réserves ne vous empêchent pas de vous ruer sur ce roman, dont le « méchant » ferait un parfait Toréador pour *Vampire*. *(Presses de la Cité)*

Deux nouveaux titres dans l'univers de Ravenloft : **Cœur de Minuit** et **Danse avec les morts**. J'ai une préférence pour le premier, qui possède un côté poétique indéniable, avec en prime un loup-garou fort attachant, mais le second est également passionnant, quoique moins original. *(Fleuve Noir « Ravenloft »)*

La voix du sang, de Scott Baker, est la réédition nettement réécrite de *Dhampire*, paru voici une douzaine d'années. Un excellent roman fantastique basé sur la mythologie hindouiste ; gageons qu'un MJ ne reculant pas devant un peu de travail devrait pouvoir en réaliser une adaptation pour *Vampire*, même si la logique profonde du thème diffère quelque peu de celle du jeu de White Wolf. *(Denoël « Présence du Fantastique » 47 & 48)*

Autre roman sur ce thème décidément inépuisable, **Les confessions de Dracula**, de Fred Saberhagen, présente une interprétation tout à fait inédite du célèbre roman de Bram Stoker. Adaptable ? Sans aucun problème. *(Pocket « Terreur » 9153)*

Le songe d'une nuit d'octobre, du défunt Roger Zelazny, conte sur un ton léger une histoire de terreur lovecraftienne dont les protagonistes vous rappelleront sans doute quelque chose... Narré par un chien énigmatique, ce récit situé dans l'Angleterre victorienne ferait un étrange scénario pour *L'appel de Cthulhu*. *(J'Ai Lu « SF-Fantasy » 4006)*

On trouve au sommaire des **Enfants vampires**, une anthologie éditée par l'association Lueurs Mortes, des textes d'Alain le Bussy, Micky Papoz, Patrick Raveau, Serge Delsemme, etc., le tout agrémenté d'une préface de Jean Marigny, spécialiste du thème. (60 F à : Lueurs Mortes, Hôtel de ville, place Suzanne Pierre, 54110 Dombasle-sur-Meurthe.)

E.T., es-tu là ?

Auteur de littérature générale, Jean Hougron a néanmoins écrit deux fort bons space operas : *Le signe du chien* et **Le Naguen**. Vous trouverez dans ce dernier roman toute l'énergie et la démesure propres au genre, ainsi qu'une étonnante galerie d'extraterrestres, dont la splendide couverture de Caza donne une idée séduisante. *(J'Ai Lu « SF » 4005)*

Extraterrestres encore avec l'ouvrage de Michel Meurger, **Alien abduction**, qui met astucieusement en parallèle la SF de l'entre-deux-guerres et les témoignages des victimes d'enlèvements par des ovni. Cette étonnante plongée dans l'univers fantasmatique américain montre à quel point les thématiques abordées jadis dans les *pulps* ont pu imprégner l'imaginaire collectif de tout un peuple, et constitue une bonne base de travail pour tout MJ souhaitant mettre en scène un tel enlèvement. Chaudement recommandé. *(Encrage « Scientifictions » 1 [vol. 1])*

YS AID

L'excellent **Yellow Submarine**, le plus ancien fanzine de SF en activité, est menacé par la suppression de la subvention qu'il recevait depuis quelques années du ministère de la Culture. Une trentaine d'abonnés supplémentaires permettraient à cette remarquable publication de poursuivre sa navigation dans des eaux plus sûres. Vous savez ce qu'il vous reste à faire...

Et vous ne le regretterez pas ! (André-François Ruaud, 245 rue Paul Bert, 69003 Lyon. 3 numéros : 115 F, 6 numéros : 220 F.)

Roland C. Wagner

BD

Miroir, mon beau miroir... si tu me disais ce que sera l'avenir ?

S'il ressemble à **L'Empire des ténèbres**, je ne suis pas certain de vouloir y aller ! Ce deuxième épisode décrit la suite (et la fin ?) de l'affrontement entre la Nouvelle République et l'ancien Empire. A grand renfort de jedi, de sabre-laser et d'infernales machines de guerre, c'est du vrai space-op grand teint. Des heures d'aventure, si vous pratiquez *Star Wars*, le jeu.

Futur toujours, mais dans un univers tout autre, **Aghnar le bisaïeul** retrace les origines de la caste des Méta-barons. Par l'intermédiaire d'un robot racontant une histoire à un autre robot, Jodorowsky nous dévoile une parcelle de son imaginaire fertile. Un trésor pour meneur de jeu en quête d'idées de scénarios, d'objets, de PNJ... Et de savoureuses insultes robotiques, à déguster avec délectation, mille diodes !

Par la magie de la BD, Wood et Campbell se retrouvent enfin dans la suite de **Vortex**, la saga politico-temporelle à rebondissements. Là encore, si vous êtes en mal de PNJ, qu'ils soient plutôt sympa ou franchement pourris, n'hésitez pas, ils sont plus vrais que nature.

Futur post-apo, étendues enneigées traversées par des trains chargés de pseudo-templiers racistes ou de bandes armées de « gens de couleur », c'est le monde de **Rails**. Très loin d'une *happy end*, ce tome 4 termine une série où les PNJ intéressants sont légion, et où l'ensemble mériterait une campagne, pour *Bitume* ou encore *Simulacres*, le multifonction de la maison...

A propos de *Simulacres*, vous avez certainement lu *Cyber Age* ? Alors concoctez une super campagne basée sur **Cybersix**. Le volume 4 vient d'arriver et tout est bon là-dedans, il n'y a vraiment rien à jeter : les personnages principaux, les méchants et les super-méchants. On pourrait même, avec un minimum de travail, en faire un excellent scénario pour *INS/MV*. Étonnant, non ?

Méd-fan, quand tu nous tiens !

Une des grandes difficultés, dans la majorité des scénarios de jeu de rôle (pas seulement à tendance méd-fan, en fait), c'est de trouver une bonne raison pour que des combattants, des furtifs, des religieux et des sorciers, voyagent ensemble et accomplissent « quelque chose » en commun. Eh bien dans la BD, c'est magique, ça marche tout seul. Et en prime, le scénario est tout fourni, un vrai régal. Dans **Les feux d'Askell**, le sorcier est absent et les religieux sont restés au port, mais vous y gagnerez une « hum ! » danseuse et un « hum ! » poète, pour lancer vos aventuriers dans une quête insensée de pouvoir et d'argent. **Le labyrinthe de la lune pâle** est presque l'archétype du scénario *AD&D* : imaginez un grand (méchant, magicien...) qui envoie des aventuriers (sorcier, combattant, et plus si affinités) lui chercher quelque chose (talisman, relique, livre ancien...) dans un endroit dangereux. C'est ça, tout y est ! Et en plus, vous aurez des rencontres inventives et des pièges subtils. Parfait pour les trous dans la couche d'inspiration.

Le « groupe » est complet dans **La source noire**, avec un moine d'origine asiatique dans le rôle du religieux. L'affaire n'est pas simple pour ces compagnons, car ils se retrouvent en train d'accompagner à Compostelle rien de moins qu'un vampire, un vrai, avec les dents et la jeunesse éternelle. C'est une bien belle histoire, avec des PNJ bien décrits, dont la suite nous réserve certainement des surprises de taille...

Dans un domaine à part, il y a **Gorn**. Gorn, c'est Orphée revisité façon poético-méd-fan. Ce sont à la fois l'amour et l'amitié, exprimés avec une douceur infinie dans les sentiments et une violence sans bornes dans les actions. Pour un meneur de jeu talentueux (comme vous l'êtes tous), il y a là de quoi créer un univers de jeu, une campagne superbe, jusqu'à un mythe, celui de la guerrière invincible se sacrifiant pour rejoindre ses amis en enfer.

Les elfes approchent de **L'issue de la quête**, avec ce dernier volume paru de leurs aventures. Si *Elfquest* a su vous séduire, tant par ses BD que son jeu de rôle, ce tome 20 vous racontera comment, tiraillés par des envies de vie « terrestre » et des souvenirs de leur espace d'origine les Chevaucheurs de loup finiront par trouver leur place.

Les chouchoux

Ils sont deux (pratiquement comme à chaque fois). Il y a d'une part une nouveauté, **Le petit prince barbare**, qui va vous faire découvrir une planète méd-fan étrange où les peuples se battent sans cesse car leur sang n'est pas de la même couleur. Sang-bleu contre sang-brun, mauve contre vert et j'en passe. Jusqu'au jour où naquit Ikar, fils de deux sangs, et où tout bascula... C'est un vrai monde original, plein d'inventions et d'idées folles !

L'autre, c'est **Thorgal**, une série déjà longue, mais qui trouve toujours le moyen de nous surprendre. La récolte de cette année nous emmène dans un imbroglio temporel extraordinaire. Jolan sauve la vie de son père grâce à l'intervention de Jolan, de quinze ans plus jeune. Je sais, ça ne tient pas debout, mais raconté et mis en scène par Van Hamme et Rosinski, ça fonctionne très bien !

André Foussat

T'en veux d'la BD ? En v'là !

- **Star Wars**, T2 - *L'Empire des ténèbres*. Veitch et Kennedy ; Dark Horse.
- **La caste des Méta-barons**, T3 - *Aghnar le bisaïeul*. Jodorowsky et Gimenez ; Humanoïdes Associés.
- **Vortex**, T3 - *Tess Wood & Campbell*. Stan et Vince ; Delcourt.
- **Rails**, T4 - *Face à face*. Chauvel et Simon ; Delcourt.
- **Cybersix**, T4. Meglia et Trillo ; Vents d'Ouest.
- **Les feux d'Askell**, T3 - *Corail sanglant*. Mourier et Arleston ; Soleil.
- **Amiante**, T3 - *Le labyrinthe de la lune pâle*. Caza et Lemordan ; Soleil.
- **Les voyages de Takuan**, T4 - *La source noire*. Le Tendre et Taduc ; Delcourt.
- **Gorn**, T4 - *Le sang du ciel*. Tiburce Oger ; Vents d'Ouest.
- **Elfquest**, T20 - *L'issue de la quête*. W. et R. Pini ; Vents d'Ouest.
- **Ikar**, T1 - *Le petit prince barbare*. Follet et Makyo ; Glénat.
- **Thorgal**, T21 - *La couronne d'Ogotaï*. Rosinski et Van Hamme ; Le Lombard.

Calendrier

« Présent » signale les manifestations qui ont lieu peu de temps après la parution de Casus – pour ne pas les rater, soyez vigilant ; « Futur », celles que vous avez le temps de noter sur votre agenda. « Côté jardin » rappelle que le jeu sévit aussi chez nos voisins.

PRÉSENT

France. 1996. Comme chaque année, France Sud Open organise, pour une remise en juillet, le **prix du jeune créateur de jeu de rôle et du jeune auteur de supplément**, ainsi que le **trophée du meilleur fanzine de jeux de simulation**. Pour participer, renseignements contre une enveloppe timbrée à : Comité France Sud Open, 141 B rue Félix Mayol, 83200 Toulon. ✆ : (16) 94.91.10.34.

Saint-Herblain. 7 novembre/30 décembre. La médiathèque de Saint-Herblain présente une exposition de 44 toiles de John Howe : **Images de Tolkien**, d'après les œuvres de l'écrivain. L'exposition voyagera ensuite en janvier-mars à Chaumont (52) puis en mars-mai à Troyes (10). ✆ : (16) 40.95.27.50.

Rouen. 8/9 décembre. Dans le cadre du téléthon 95, le club Alea Jacta Est animera un **48 h du jeu de rôle** (sur le scénario Les Chroniques du ChaOs) à la salle des sports de Bonsecours, en parallèle avec les autres activités au profit de ce téléthon.

Paris. 9 décembre. Le Club Présence du Futur organise un **tournoi Star Wars** à l'AGECA, 177 rue de Charonne, 75011 Paris. D'autres tournois sont prévus pour 1996 (voir la rubrique clubs). ✉ : Arthur Jarov, 25 rue Henri Rochefort, 91000 Evry. ✆ : (1) 60.78.84.28.

Boulogne-Billancourt. 9 décembre. La ludothèque de Boulogne-Billancourt organise un **tournoi de Civilisation** au 624 rue Yves Kermen. ✆ : (1) 41.41.92.51 (vendredi soir ou samedi a.-m.).

Concarneau. 9 décembre. Le club de stratégie de Concarneau organise la **première coupe du Finistère de Blood Bowl**, deux **tournois de Magic**, des démonstrations de Hi-Tech Combat et Doomtrooper, au Centre des arts et de la culture de Concarneau. ✆ : (16) 98.60.49.34.

Marseille. 9 décembre. La boutique La Crypte du jeu organise un **tournoi de Magic** au profit du téléthon, au resto U de la faculté St-Charles. Renseignements et inscriptions à la Crypte du jeu. ✆ : (16) 91.48.25.43.

Amiens. 9/10 décembre. La Guilde des Saigneurs et Le Cercle des Immortels vous invitent à participer au **1er Voyage au centre de l'imaginaire**, au collège Guy Mareschal. Au programme : jeux de rôle (AdC, Rêve de Dragon, Mega, Gurps, Simulacres, AD&D, Oniros, Vampire, Cyberpunk...), jeux de plateau (Britannia, Condottiere, Formule Dé), jeux de cartes, figurines peintes, initiation (Symbioz, Space Hulk, miles Christi, Manhattan, Menaces sur Tèr...). Présence d'auteurs et d'éditeurs de jeu. ✆ : Madeleine au (16) 22.97.91.99 (renseignements) et Arnaud au (16) 22.46.59.00 (inscriptions).

Torcy. 10 décembre. Les Champions de Khazad-Dûm organisent, avec le magasin Le Grand Jeu, un **tournoi de Magic** type arc-en-ciel (paquet avec répartition égale des cinq couleurs et sans cartes Unlimited). Le lieu : MJC de la Ferme du Couvent, 22 rue de la Ferme du Couvent, Torcy. ✆ : (1) 60.17.64.89.

FUTUR

Villeurbanne. 13 décembre. L'association Objectif Jeux organise la **finale 1995 de Spellfire**. ✉ : Objectif Jeux/Délégation Drôme, chez Anil Rama, 35 rue Mozart, 26000 Valence. ✆ : (16) 75.45.75.87.

Montpellier. 15/17 décembre. L'association Flamen Temporis organise *La forêt de cristaux*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique** sur le thème du *Seigneur des Anneaux*, de Tolkien. ✉ : Association Flamen Temporis, chez Denis Dorques, 9 route de Mèze, 34560 Villeveyrac. ✆ : Denis au (16) 67.78.07.71 ou Philippe au (16) 67.48.54.60 (le soir).

Provins. 16 décembre. *L'Australien* est un **grandeur-nature diplomatique** sur l'Angleterre victorienne, pour un petit nombre de joueurs (et sera aussi rejoué le 27 janvier). ✉ : Rest et Verba, c/o Corinne Fontaine, 53 rue Pierre Taittinger, appt. 15A, 51100 Reims. ✆ : (16) 26.84.27.13.

Tarbes. 16/17 décembre. L'association Wariwulf organise un **tournoi de jeu de rôle sur AD&D et Vampire** à la Ferme Fould. ✉ : Thierry Sabathé, 1 chemin du Roy, 65000 Tarbes. ✆ : Brice au (16) 62.36.22.90.

Saint-Raphaël. 16/17 décembre. La boutique l'An Jeux, avec l'aide du club Univers Parallèles, est chargée de l'animation du **4e Festival des jeux de Saint-Raphaël**, au palais des congrès. Au programme : initiation, parties de jeux de rôle, jeux de simulation, tournois de Magic. ✉ : L'An Jeux, 31 rue de Châteaudun, 83700 Saint-Raphaël. ✆ : (16) 94.82.30.22.

Bar-le-Duc. 16/17 décembre. La Guilde des Hérauts organise son Assemblée des Hérauts avec au programme trois **tournois de Magic**, un **tournoi et une démo de Warhammer Battle**. ✉ : Dominique Valla, La Guilde des Hérauts, 4 allée des Rosiers, 55000 Bar-le-Duc. ✆ : (16) 29.76.34.11 (we) ou (16) 29.88.43.33 (soir).

Sévenans. 10 janvier. Le club du Troll Penché organise sa **2e convention de jeux**, dans les locaux de l'Institut polytechnique de Sévenans (IPSé), 4 rue du Château, 90400 Sévenans. Au programme : tournois de Shadowrun, L'appel de Cthulhu, Magic, peinture de figurines, Abalone ; animations sur Simulacres, du grandeur-nature, des jeux de plateau et des wargames. Plus un concours de dessins/écrits sur le thème : « Les femmes naines ont-elles de la barbe ? » ✉ : Rémi Barbarin, 8 bis rue de Delle, 90400 Sévenans. ✆ : (16) 84.56.19.45. Une page internet est prévue sur http : //www.utbm.fr.

Bourges. 13 janvier. C'est à Henrichemont (30 km de Bourges) que le Cercle des Compagnons d'Oniros organise sa **16e nuit du jeu de rôle** dans le cadre d'un week-end de jeux de simulation. Les organisateurs cherchent également à rencontrer toutes les associations de grandeur-nature. ✉ : C.C.O, 10 route des Aix, 18510 Ménetou-Salon.

Paris. 25/29 janvier. Le **Salon international du jouet**, réservé aux professionnels, aura lieu à Villepinte.

Provins. 27 janvier. *L'Australien* est un **grandeur-nature diplomatique** sur l'Angleterre victorienne, pour un petit nombre de joueurs. ✉ : Rest et Verba, c/o Corinne Fontaine, 53 rue Pierre Taittinger, appt. 15A, 51100 Reims. ✆ : (16) 26.84.27.13.

Premontre. 27/28 janvier. La Tour de l'Éclipse organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique**. ✉ : MJC de Vincennes, 16 rue Charles Pathé, 94300 Vincennes. ✆ : (1) 43.94.90.49 répondeur (avant 22 h00).

Tarbes. 3/4 février. Ülthür le Vertueux et le club Stratégie et Sortilèges organisent un **tournoi Warhammer Battle** à la salle des fêtes de la mairie de Tarbes. ✉ : Stratégie et Sortilèges, école J. Ferry, 4 rue A. Daudet, 65000 Tarbes.

Reims. 3/4 février. L'association Homo Ludens organise les **7e Arènes du Jeu** dans les locaux de l'ESC de Reims. Au programme : Diplomatie (2e manche du championnat de France), Magic, jeux de rôle (AD&D, Elric, Cthulhu), jeux de plateau (Civilisation, Risk, Abalone...). ✉ : Homo Ludens, groupe ESC Reims, 59 rue P. Taittinger, 51065 Reims Cedex. ✆ : (16) 26.07.83.61.

Chilly-Mazarin. 10 février. Le club Les vertus du Chaos organise une **journée du jeu de rôle** à la MJC de Chilly-Mazarin. Au programme : AD&D, AdC, Star Wars et Shadowrun. ✉ : MJC Chilly-Mazarin, 18 avenue du Président Pierre Mendès France, 91380 Chilly-Mazarin. ✆ : Emmanuel ou Éric au (1) 69.09.01.87.

Paris. 10 février. La Guilde, club de JdR de l'École centrale Paris, organise un **tournoi de jeux de rôle** sur deux séances avec : Kult, L'appel de Cthulhu, Warhammer, miles Christi, des mondes originaux. ✉ : Gildas Denecce, résidence ECP, D218, 1 av. Sully Prudhomme, 92295 Châtenay-Malabry. ✆ : (1) 46.83.74.66.

Poitiers. 10/11 février. Les Night Riders, le club des élèves de l'ENSMA, organise sa **3e Night Riders' Cup** avec des tournois de Magic, Vampire, Loup-garou, Mage, Star Wars, L'appel de Cthulhu, Warhammer, Elric, Shadowrun. ✉ : ENSMA Night Riders, Cercle des élèves, site du Futuroscope, BP 109, 86960 Le Futuroscope Cedex. ✆ : (16) 49.49.03.93.

Tours. 10/11 février. Les **24 heures de l'École d'ingénieurs de Tours** (EIT) accueilleront la 4e coupe de France de L'appel de Cthulhu. Il y aura également des tournois de Star Wars, AD&D, Warhammer, jeux de plateau, de Magic, des démonstrations de jeux de plateau, un grandeur-nature diplomatique. ✉ : EIT comité « 24 heures », 7 avenue M. Dassault, BP 407, 37004 Tours Cedex. ✆ : (16) 47.27.35.85.

Moneteau. 10/11 février. Le club l'Esprit Vagabond organise sa **Nuit vagabonde n° 6**, une manifestation 100 % jeu de rôle, avec des démonstrations, des parties de découverte. ✉ : Foyer pour Tous, l'Esprit Vagabond, 7 rue d'Auxerre, 89470 Moneteau. ✆ : (16) 86.40.66.26.

Proche Paris. 10/11 février. L'association Smoking et cottes de mailles organise un **grandeur-nature contemporain** à Villers-Cotterêts dans un manoir du début du siècle (60 km de Paris). ✉ : Yann Le Menn, 10 rue de Normandie, 93600 Aulnay-sous-Bois. ✆ : Christian au (1) 43.83.98.36.

Nord de Paris. 17/18 février. L'association Les forgeurs du rêve présente **La nuit Cordylée**, un tournoi de jeux de rôle sur AD&D, L'appel de Cthulhu, Nephilim, Shadowrun et Vampire. ✉ : Joël Reboulet, 1 rue du Temple, 95500 Gonesse. ✆ : (1) 39.85.32.79 (après 19 h).

Bordeaux. 1er/4 mars. Pour ses 10 ans, **Stratèges**, organisé par la Guilde des Mammouths Maudits, se déroulera à la MJC Bourg de Gradignan. Au programme : tournois de JdR (Cthulhu, Chimères, Rêve de Dragon, Vampire, Nephilim, Kult, AD&D, JRTM, Bloodlust, RuneQuest, Cyberpunk, Shadowrun, Star Wars), tournois de Magic, Diplomatie, Space Hulk. Ainsi que la découverte de miles Christi, Thoan, Les trois mousquetaires, Écryme, Orphée. ✉ : Stratèges, MJC Bourg, 8 avenue Jean Larrieu, 33170 Gradignan. ✆ : (16) 56.89.17.12.

Bourges. 9/10 mars. L'association du Collège de l'Escargot rouge et les Compagnons d'Oniros organisent **Avaricum Simulation II**, avec des tournois de jeux de rôle, Magic, Warhammer Battle, Blood Bowl, jeux d'Histoire et grandeur-nature. ✆ : Relais Descartes Bourges au (16) 48.24.49.90.

Paris. 9/10 mars. Les élèves de l'INA-PG vous convient aux **Premières joutes ludiques de l'Agro** avec au programme : tournois de jeux de rôle (AdC, Pendragon, INS, Cyberpunk, JRTM), de jeux de plateau (Formule Dé, Full Metal Planète, Civilisation et Blood Bowl), d'échecs. Il y aura également des animations autour de la BD, des mangas, des CD-I, de la SF (auteurs, concours, etc.). ✉ : Association Les Joutes ludiques de l'Agro, INA-PG, 16 rue Claude Bernard, 75005 Paris. ✆ : (1) 44.08.18.72. ou joutes@inapg.inra.fr.

Paris. 30/31 mars. La convention **Hélios 1996** aura lieu dans les locaux de l'université Paris Dauphine. Au programme : tournois de figurines, de Diplomatie, de jeux de rôle (Vampire, Nephilim, L'appel de Cthulhu, AD&D) et démonstrations de jeux de plateau. ✆ : (1) 44.05.44.38.

Paris. 6/14 avril. Le **Salon du jeu et de la maquette** aura lieu à la porte de Versailles.

CÔTÉ JARDIN

Sheffield. 9/10 mars. La Sheffield Wargame Society organise le **Triples**, une manifestation centrée sur une compétition open de jeux d'Histoire sur trois périodes (antique, Renaissance, napoléonien) avec figurines 15 mm. Le lieu : Octagon Center, de l'Université de Sheffield. ✉ : Thierry Sabathé, 1 chemin du Roy, 65000 Tarbes.

Prochain numéro : 7 février 1996

Manifs ? 3615 Casus, rubrique CAL

Date limite de réception des annonces de manifestations : 5 janvier 1996.

Écrivez, ne nous téléphonez pas ! Si vous désirez nous envoyer un fax (46.48.49.88.), tapez votre texte à la machine, et répétez les informations importantes.

Soyez suffisamment précis dans vos indications : nous ne pouvons pas publier une annonce qui propose un tournoi de jeu de rôle ou bien de plateau, qui aura lieu dans le courant du mois de mars, d'août ou de décembre, dans un endroit restant à définir mais peut-être bien à Seattle... Si possible donnez un numéro de téléphone : dans les jours précédant un tournoi, il est plus facile d'appeler que de compter sur la célérité postale.

Pour toute demande de renseignements à des organisateurs, joignez une enveloppe timbrée, avec votre adresse, pour la réponse. Presque tous les tournois impliquent une inscription avec participation financière, faible pour le jeu de rôle ou le wargame (en général de 10 à 90F), plus élevée pour le grandeur-nature (de 50 à 400F en moyenne).


24
Heures de l' eit
Présente
les 10 et 11 Février 1996
à l'école d'ingénieurs de Tours - A partir de 19h00
La Quatrième Coupe de France de
L'APPEL de CTHULHU ©
DESCARTES
EDITEUR
Les 24 heures c'est aussi :
- La nuit des jeux de rôle (Star Wars, AD&D, Warhammer…)
- Un Grandeur Nature Diplomatique : LE POWER QUEST
- Des tournois de jeux de plateaux, d'Echecs, et de Magic
- Un tournoi de Jeux Informatiques en réseau
Vous trouverez aussi 24h/24 :
- Restauration à toute heure
- Vidéo
Inscrivez-vous vite
L'APPEL DE CTHULHU ® 1995. CHAOSIUM INC. Tous droits réservés. Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation de Chaosium Inc.
Renseignements et envois : EIT-BDE, 7 avenue Marcel Dassault - BP 0407 - 37004 TOURS CEDEX : Tél. 47 27 35 95
BULLETIN D'INSCRIPTION À LA COUPE DE FRANCE DE L'APPEL de CTHULHU ©
Nom ....
Prénom ....
Adresse......................................
....
....
Tél...
❑ Gardien des Arcanes (Maître de jeu) ❑ Investigateur (Joueur)
Inscription à l'avance : 40 F - Inscription sur place : 50 F
Hébergement : ❑ Oui ❑ Non
Billet Congrès SNCF : ❑ Oui ❑ Non
Date limite d'Inscriptions par courrier : 19 janvier 1996.

Debriefing

Championnat de France de wargame 95

C'est sur le jeu *Antietam* de XTR, « la bataille la plus sanglante de la guerre de Sécession », que s'est disputé le 12e Championnat de France de wargame.

Nouveauté, les 128 participants étaient répartis en trois divisions, en fonction de leur niveau (32 joueurs en div.1, 32 en d2 et 64 en d3). Tout le monde avait donc sa chance d'être champion, de changer de division à chaque épreuve, mais on évitait ainsi de mettre face à face dès la première épreuve un débutant face à un joueur endurci… On aurait pu penser que quelques esprits chatouilleux se seraient sentis sous-estimés de ne pas être d'emblée dans la plus haute division. Curieusement, ce fut l'inverse : les joueurs ont uniquement demandé à redescendre, pour ne pas affronter trop vite les favoris ! Ce qui n'était pas un mauvais calcul, car il n'y a pas de hasard, et on retrouve sur le podium les valeurs sûres de la compétition :

1er div. 1 : Omar Jeddaoui, qui remporte son cinquième titre !

2e div. 1 : Boaz Cohen, Troisième du championnat 94.

3e div. 1 : Olivier Puit, second du championnat 94.

Vainqueur du trophée de div. 2 : Olivier Neveu.

Vainqueur du trophée de div. 3 : Fabrice Aufort.

Omar Jeddaoui a été très applaudi lorsqu'il a évoqué… son envie de se retirer de la compétition !

Au moment où nous bouclons ce numéro, la phase finale du championnat par équipe n'a pas encore eu lieu. Les équipes en lice sont le Wargame Club (WC), capitaine Frédéric Bey ; L'Ultime Ordalie, de Olivier Puit ; l'équipe de Boulogne-Billancourt menée par Christophe Dubois ; et le Mouvement-Attaque-Défense (MAD) de Nicolas Pilartz.

Gros plan

Licence IV en peinture

Les clients du *Paintball Arena-Concept Jeux* de Montpellier font très bien la différence entre paintball et jeux de société : l'un se déroule dans le vaste espace de 700 m² réservé aux tireurs, tandis que les autres, d'*Abalone* aux jeux de rôle en passant par *Armada*, *Shark* ou le *Rummikub* se retrouvent au bar et au calme sur 300 m².

L'équipe organise aussi des soirées jeux à thème. Parfois avec le concours d'un éditeur, comme MB et ses jeux *Indix* et *Ces années là*, parfois sur *Magic* avec le concours d'une association locale, parfois encore dans le plus classique style tripot de la Prohibition, avec roulette et black jack. Et quand l'envie leur prend, l'espace permet même d'organiser un petit concert rock.

Un endroit très fréquentable, éclectique à souhait : chacun peut y découvrir des loisirs à la fois proches et différents de ceux pour lesquels il est venu.

Allez les voir :
18 rue du Lantissargues,
34000 Montpellier ;
tél. : (16) 67 92 96 28.

En direct de la rédac

Regarder la télé rend intelligent

Comme le disait les Guignols, pour regarder la télé (même en clair), il faut utiliser un décodeur : le cerveau. Beaucoup de nos lecteurs, ayant à moitié grillé le leur en visionnant *Zone interdite* il y a quelque temps, ont cette fois aiguisé leur intelligence (capacité d'utiliser son cerveau pour adapter au mieux son comportement aux circonstances) en ne regardant pas le *Bas les Masques* sur les dangers des jeux de rôle, pressentant bien qu'ils en seraient contrariés.
Ils ont eu raison. La prochaine fois, ils ne liront même pas le résumé dans le programme TV (sauf les lecteurs de *Télérama*, qui lui ne se contente pas de resservir les textes fournis par les attachés de presse, mais se permet d'avoir un avis critique).



Soirée tripot ou soirée rock. Mais on y joue aussi à James Bond ou Star Wars…



Ce qui est amusant, c'est que quelques jours auparavant, dans le dessin animé *Les Simpsons*, on pouvait voir Homer Simpson interrogé par un journaliste sur un sujet anodin, et son interview bricolée au montage pour le faire passer pour le voyeur pervers qui espionnait le quartier depuis des semaines. Et notre Homer, rageant contre la partie le concernant, se remettait comme un seul homme à gober le reste de l'émission (c'est vrai puisque c'est la télé qui le dit!). Ne soupirez pas, je suis sûr que quantité d'entre vous sont encore prêts à croire d'autres émissions simplement parce qu'elles parlent d'une activité qui vous énerve.

Enfin, ne gaspillez pas votre énergie à écrire (mal, sous le coup de la colère) votre pensée aux émissions concernées. Cela les conforte dans leur certitude d'être des héros face aux pressions de lobby tentaculaires et extraterrestres. Pour le reste, ne rêvez pas à de justes droits de réponse. Ces émissions sont verrouillées côté juridique : personne n'est attaqué nommément (il n'y a donc pas diffamation), les scènes « de présentation du sujet » existent (même réduites à des proportions ridicules) pour que les animateurs puissent dire « j'ai fait le nécessaire, j'ai donné l'info ».

Restez cool, faites de l'information préventive. Sans pouvoir vous les fournir directement, nous pouvons aussi vous indiquer les références de nombreux articles de la presse écrite beaucoup plus impartiaux (à vous de vous les procurer). Enfin, pour ceux qui veulent faire des exposés ou ont besoin d'arguments pour s'expliquer avec une administration, nous travaillons sur un document d'information plus fouillé que notre 6 pages « Qu'est-ce que le jeu de rôle ? ». Il sera disponible sur Internet dès qu'il sera terminé, probablement courant janvier. On vous en reparlera.

Didier Guiserix

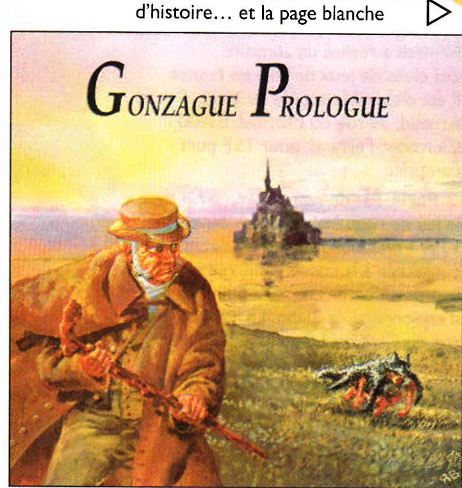
Bizien II – le retour ou Le jeu de rôle sert aussi à ça !

Quand j'ai commencé à expérimenter le jeu de rôle en classe il y a plus de dix ans, je pensais sincèrement avoir mis la main sur un formidable outil pédagogique, capable de merveilles auprès des enfants. Pensez donc : un jeu qui les amène à faire fonctionner leur imaginaire, qui les motive en créant une véritable dynamique de groupe, qui leur facilite la tâche (car on ne travaille jamais mieux que lorsqu'on agit avec passion !).

Je pensais que le jeu de rôle pouvait, devait avoir droit de cité dans les classes, dès le primaire. Je le pense toujours. Contrairement à bon nombre de mes supérieurs hiérarchiques, franchement refroidis par les divers sujets alarmistes proposés par la télé (les journaux et magazines ont en général un point de vue plus étayé et moins caricatural)… Car on est venu me voir, m'interroger depuis l'émission *Bas les Masques*. Et certains, autour de moi, en ont oublié le travail réalisé autour de Gonzague Prologue.

Derrière ce nom improbable, une expérience pédagogique. Et mieux : la première partie de jeu de rôle intercontinentale menée en direct via les voies télématiques. Je vous explique : instituteur depuis dix ans en Z.E.P. (Zone d'Éducation Prioritaire), j'interviens auprès d'enfants pour la plupart en grande difficulté d'apprentissage. Pour leur permettre de s'intéresser enfin au système scolaire – ou à ne plus s'en sentir exclus – nous essayons tout ou presque, mes collègues et moi. A ce titre, une expérience de télématique avait vu le jour début 1994, permettant la correspondance entre 15 classes du Québec et notre école. On se familiarisa donc avec le Macintosh, pour lequel les enfants se passionnèrent vite. Pédagogiquement, la chose était satisfaisante : on était bien dans le cadre d'une médiation ludique dans l'apprentissage de la lecture-écriture. En clair, les enfants écrivaient, et ils aimaient ça.

Puis les Québécois nous proposèrent un projet passionnant : faire vivre un village canadien du siècle dernier, le village Prologue. Chaque classe se chargeait de l'un des villageois et correspondait avec ses « voisins ». Le village prit forme, mais on mit rapidement à jour les limites de l'entreprise : comment faire comprendre à des enfants n'ayant jamais quitté leur propre quartier ce que pouvait être le Canada de 1850 ? On retrouvait la contrainte de l'étude traditionnelle : les manuels d'histoire… et la page blanche ▷



A Caen, le jeu de rôle à l'école est une démarche positive et réussie.

Les Clubs d'initiation Casus Belli

Le jeu de rôle est ainsi : il est plus facile de s'y faire initier que de le découvrir par soi-même.
Mais où s'adresser ? Casus Belli s'associe avec des clubs dynamiques, répartis en France et en Belgique, pour offrir à tous les curieux des structures d'accueil spécifiquement destinées à l'initiation. Dans ces clubs, les responsables de l'initiation vous attendent, pour :
— vous mettre le pied à l'étrier si vous n'y connaissez rien ;
— vous guider si, déjà possesseur d'un jeu, vous butez sur certaines procédures. Tous disposent de plusieurs jeux faciles d'accès afin de répondre au mieux aux goûts de chaque visiteur, et de tout le matériel nécessaire. Dans certains cas, le club entretient des liens amicaux avec une boutique de jeu, qui peut alors vous renseigner aux heures où les responsables ne sont pas joignables.

Paris : Club Loisir Dauphine (CLD)
Université Paris-Dauphine, 1 place du Maréchal de Lattre de Tassigny, 75116 Paris, métro Porte Dauphine Tél. club : (1) 44 05 44 38. Responsable : Frédéric Savary Tél. : (1) 47 55 02 36. Horaires : vendredi 18h-24h.

Bruxelles : Alpha Ludisme ASBL
19 rue Solvay, 1050 Bruxelles, Belgique. Responsable : Michel Van Langendonck. Tél. : (19/32) 02 / 511 80 77. Boutique : L'enfer du jeu, même adresse. Horaires : initiation le samedi après-midi (possibilité le dimanche. Dans tous les cas, téléphoner avant).

Afin d'assurer une bonne disponibilité, deux structures vont se relayer sur Dijon :
Dijon : MJC Montchapet
3 rue de Beaune, 21000 Dijon. Tél. club : (16) 80 55 51 65. Responsable : Régis Nuke, tél. : (16) 80 78 16 66. Horaires : samedi 14h-20h. Boutique : voir ci-dessous.
Dijon : MJC Léo Lagrange, section jeux de rôle
Rue des prairies, 21800 Quétigny. Tél. club : (16) 80 46 35 73. Responsable : Aubert Bonneau, tél. : (16) 80 46 35 95. Horaires : vendredi et samedi à partir de 20h30, samedi 14h30 (appeler avant). Boutique : Excalibur, 44 rue Jeannin, 21000 Dijon, tél. : (16) 80 65 82 99.

Bordeaux : ABL
Faculté de Bordeaux I, salle 101 1er étage, bât. Math/Administration. 351, cours de la Libération 33405 Talence. Responsables : Xavier-François Roblot, 7 rue Ligier, 33000 Bordeaux, tél. : (16) 56 98 50 92. Horaires : samedi 14h-19h tous les 15 jours, 2e et 4e samedis du mois (il est préférable de contacter l'un des responsables). Boutique : Le Temple du jeu, 62 rue du Pas St-Georges, 33000 Bordeaux, tél. : (16) 56 44 61 62.

Tours : Hommes & Démons
86 bis rue Georges Courteline, 37350 Chambray-les-Tours. Responsable : Alain Duchamp, tél. : (16) 47 54 37 55. Horaires : une semaine sur deux (contactez le responsable), mercredi après-midi et soir, samedi après-midi et soir. Boutique : Poker d'As, Paginaire, 20 rue de la Rôtisserie, 37000 Tours.

Montreuil : Sortilège
Centre culturel des Ramenas, 149 rue saint-Denis, 93100 Montreuil, tél. : 42 87 43 12. Responsable : Jérôme Audignon. Horaires : mercredi 14h-18h, vendredi 20h-24h, samedi 14h-24h. Boutique : L'Œuf cube, 21 rue Linné, 75005 Paris, tél. : (1) 45 87 28 83.

Nancy : Club Légendes
MJC des Trois Maisons, 54000 Nancy, tél. : (16) 83 32 80 52. Responsable : Olivier Winter, tél. : (16) 83 31 25 96. Horaires : samedi 14h-19h, et 21h-8h. Boutique : Excalibur, 35 rue de la Commanderie, 54000 Nancy, tél. : (16) 83 40 07 44.

Les Ulis : Lud'Avag
MPT des Amonts, avenue Saintonge, 91940 Les Ulis, tél. : (1) 69 07 02 03. Responsable : David Le Gall, tél. : (1) 64 46 64 31. Horaires : vendredi soir à partir de 20h30. Boutique : Rêve de Licorne, 27 rue Charles De Gaulle, 91400 Orsay, tél. : (1) 69 28 80 51.

Boulogne : Ludothèque d'Yves Kermen
624 rue Yves Kermen, 92100 Boulogne ; tél. : (16) 41 41 92 51. Responsable : Fabrice Barboni. Horaires : mercredi, 14h/18h. Possibilité d'accueil samedi et vendredi (dans ce cas prévenir le responsable). Boutique : *Jeux Descartes*, 52 rue des Écoles, 75005 Paris ; tél. : (16) 43 26 79 83.

Debriefing

refit son apparition. Le responsable québécois du projet proposa une solution : les élèves de Caen incarneraient Gonzague Prologue, le seigneur du village venu en France effectuer un pèlerinage à la recherche de ses origines.
Le projet repartit, mais les enfants sentaient l'aspect artificiel de l'entreprise, et les productions en souffraient.

Nous avons alors décidé de plonger l'ensemble des 16 classes dans une véritable expérience de jeu de rôle. Chacun ne se bornerait plus à une correspondance classique, mais devrait faire preuve de réflexion, d'analyse, et devrait chercher à exploiter au mieux toutes les ressources dont il disposait, en tenant compte des choix et attitudes des autres intervenants. Magie du décalage horaire, on jouait alors en « temps réel » : les petits Français travaillaient toute la journée et faxaient le résultat de leurs investigations à leurs cousins canadiens, qui le découvraient en arrivant en classe, et enchaînaient à leur tour. Nous avons vécu quelques semaines de rêve, à recréer... le premier scénario de *Hurlements* (*Que meure la bête*), dont l'intrigue a été transposée au Mont-Saint-Michel. J'étais meneur de jeu d'une partie regroupant quelques 400 joueurs...

A terme, un livre a été publié, avec l'aide de la Mairie de Caen et de l'Inspection académique du Calvados, dont les représentants ont pu constater l'impact créatif du jeu de rôle sur les productions enfantines.
Le livre existe donc, il est le témoignage de ce qui a pu se faire avec les enfants de ZEP, dans le cadre d'une action globale de lecture-écriture.

Les responsables pédagogiques locaux restent cependant frileux, suite aux débordement télévisuels récents. Il m'appartient de leur démontrer à quel point ils ont tort. Mais peut-être avez-vous aussi vos témoignages à apporter ? N'hésitez pas à m'en faire part : écrivez à Casus, ou contactez-moi directement : **Jean-Luc Bizien, 12 rue du Pont Créon, 14000 Caen.** ■

Jean-Luc Bizien

Clubs & initiatives...

CLUBS

● **Bordeaux.** *Le Cercle des pirates* vous invite à les rejoindre dans leur repaire afin d'y pratiquer jeux de rôle, wargames, jeux de plateau, jeux de cartes, peindre des figurines, lire des fanzines. Le lieu : 48 rue Paul-Louis Landé, 33000 Bordeaux, de 10h30 à 12h30 et de 14h00 à 19h00. Tél. : (16) 56.92.99.89.

● **Dijon.** Le club du lycée Montchapet se réunit trois fois par semaine au foyer socio-éducatif, boulevard François Pompon, 21000 Dijon.

● **Épinay-sur-Seine.** *Le Signe des Quatre* vous invite à participer à ses activités, tous les vendredis soir de 17h30 à minuit, et toute la journée pendant le week-end. De nombreuses parties de jeux de rôle (AD&D, AdC, Star Wars...) et de stratégie (SPQR, Space Marine...) sont proposées. Siège social : 75/81 avenue de la Marne, 93800 Épinay-sur-Seine. Tél. : Damien Chevalier au (1) 48.27.56.15.

● **Drancy.** La MJC Daniel André accueille les joueurs d'AD&D, Shadowrun, Cyberpunk, Gurps, Rifts, Mage et Champion dans sa section jeu de rôle, ouverte du samedi 14h au dimanche 22h. Le lieu : 126 rue Saint-Stenay, 93700 Drancy. Tél. : (16) 48.36.27.29.

● **Pedernec.** L'association *Les Archanges du Trégor* se réunissent à la Maison des associations de Pedernec, le vendredi soir à partir de 20h30, le samedi de 14h00 à 19h00 et après 20h30. On y pratique les jeux de rôle et de très nombreux jeux de plateau. Contact : Archanges du Tregor, Mairie, Maison des associations, 22540 Pedernec. Tél. : (16) 96.43.50.01 ou 3615 Akela BAL Bertrand.

● **Paris/France.** L'association *Présence du Futur* regroupe plus de 600 lecteurs amateurs de science-fiction et de fantastique, dont un tiers pratiquent les jeux de rôle. Elle se propose donc d'organiser des tournois de jeux de rôle sur Paris. Au programme 1996 : AD&D (2 mars), L'appel de Cthulhu (20 avril), Vampire (19 octobre) et Cyberpunk (7 décembre).
Pour tous contacts : Club PDF, Présence du Futur, 9 rue du Cherche-Midi, 75278 Paris cedex 06. Tél. : (1) 44.39.73.70.

● **Tremblay-en-France.** L'association *Sortilèges de Montreuil* ouvre sa première antenne dans les locaux de la MJC Caussimon, rue des Alpes à Tremblay-en-France (93). Tous les jeux de simulation y sont pratiqués. Les intéressé(e)s peuvent se renseigner à la MJC ou contacter Stéphane au (1) 64.67.12.83.

BOUTIQUES

● **Marseille.** *Role Games* ouvre du lundi au samedi, au 32 rue Barbaroux. Vous y trouverez non seulement des jeux et des figurines (neuf ou occasion), mais aussi de la japanimation, mangas, trading cards. Tél. : (1) 91.42.10.29.

● **La Seyne-sur-Mer.** Le 8 décembre, le magasin *VirtuaStory* ouvrira ses portes au 9 rue Aimable Lagane à la Seyne-sur-Mer. Vous trouverez sur ses trois étages des mangas, des comics, des figurines, des jeux vidéo, K7 vidéo, des jeux de rôle, du wargame, des cartes à collectionner. Renseignements : Patrice Khalifa au (16) 94.94.85.49.

INITIATIVES

● **France.** Pour 1995, l'association *Némésis* a réalisé un annuaire des clubs de jeux de rôle en France. Il est disponible auprès de Marie-Pierre Arnaud, 34 rue du Maisniel, 63000 Clermont-Ferrand, pour 15 F port compris.

● **Paris.** Pas de rapport immédiat avec le jeu de rôle, mais il existe depuis peu à Paris une bibliothèque entièrement consacrée à la conservation et à la promotion des romans policiers et d'espionnage : la Bilipo. Le lieu : 48-50 rue du Cardinal Lemoine, 75005 Paris. Ouverture du mardi au vendredi de 14h à 18h, le samedi de 10h à 17h.

● **Paris.** La librairie *Madoka*, spécialisée dans les mangas et les figurines reprenant en résine et en 3D les personnages des BD et dessins animés japonais, diffuse dès Noël une maquette (à monter et à peindre) créée d'après les dessins de Bruno Bellamy (celui qui illustre les sommaires de Casus). C'est, ci-dessous, la guerrière méd-fan, Nutka, qui fait 25 cm de haut...
Librairie Madoka, 25 rue Faidherbe, 75011 Paris ; tél. : (16) 43 73 01 35.

RADIO

● **Caen.** L'émission *Le monde de l'Imaginaire* en est à sa huitième année de diffusion sur les ondes de TSF 98 FM, le mercredi de 19h à 21h. Au programme : jeux de rôle mais aussi SF et fantastique. Contact : Le M.D.I., BP 90, Hérouville St-Clair Cedex. Tél. : (16) 31.43.98.98.

● **Toulouse.** *Le Parseck* est une émission diffusée tous les lundis de 21h à 22h sur radio Campus 94MHz. Au programme : jeux de rôle mais aussi SF et fantastique, BD, cinéma. Contact : Le Parseck, Radio Campus 94MHz, 56 rue du Taur, 34000 Toulouse. ■



Fanzines

Nouvelles du Front

Au risque d'avoir l'air de radoter, je répète : indiquez votre adresse à l'intérieur du zine ! Et puis, si vous pouviez numéroter les pages de votre bébé et indiquer sa périodicité, ça me rendrait service…

Nouveaux

● **Le bon, la brute et le MJ** n° 1, 27 p., 15 F, apériodique. Une très bonne idée : la revue de presse « commentée » qui se transforme en autant de mini scénarios. Le reste (MV, Kult, Bitume) est plus conventionnel. Bertrand Camescasse, 74 rue du 22-Septembre, 92400 Courbevoie.

● **Dark vampire news** n° 0, 32 p. A5, bimestriel. Un petit scénario Vampire et quelques critiques de bouquins. Sympa si le thème vous intéresse. Sandrine Armirail, 22 allée Claude Monet, 92300 Levallois.

● **Fils de Gergovie** n° 1, 8 p., 10 F, bimestriel. Deux mini scénarios (Star Wars, AdC) accompagnés d'aides de jeu. Un peu léger, mais attendons la suite… Samuel Aze, 4b rue Paul Féval, 35300 Fougères.

● **GloomSlayer** n° 0, 8 p., 4 F, périodicité inconnue. Entièrement consacré aux gargouilles dans JRTM et Warhammer. Pourquoi pas ? Patrice Préfaut, Les Morailles, 74540 Alby-sur-Chéran.

● **Hermine** n° 1, 51 p., 20 F + 2 timbres, trimestriel. Un très bon démarrage, avec notamment une intéressante aide de jeu pour Stormbringer (et aussi du RuneQuest et du médiéval-fantastique « général »), 82 rue de Pommeil, 23000 Guéret. Message personnel aux rédacteurs : merci de ne plus me l'envoyer par fax !

● **Kamikaz** n° 1, 12 p. écrites très gros, 8 F, trimestriel. Star Wars et Doomtrooper. 1 rue de la Terre aux moines, 77930 St-Sauveur-sur-École.

● **Œcumen** n° 0, 48 p., 23 F, trimestriel. Scénarios AD&D, Elric, aides de jeu Ars Magica et Kult. Un petit nouveau à surveiller… Club Léo Lagrange, 16 rue de la Commune de Paris, 52100 St-Dizier.

● **La parole de notre imaginaire** n° 1, 67 p., 25 F, bimestriel. Un premier numéro très dense, avec entre autres, Star Wars, James Bond, Bitume et une forte dose de Warhammer Battle. L'ensemble est très sympa. 35 rue de l'Or, 33470 Gujan-Mestras.

● **PNJ's** n° 0, 20 p., 15 F, bimestriel. Une bonne idée : présenter une situation et la traiter en fantastique, en SF et en méd-fan. Le reste est plus « private joke »… Garlverstone Éditions, Les Gandonnières, rue G. Coupeau, 53000 Laval.

● **Rôling's Troll** n° 1, 20 p., 15 F, périodicité inconnue. Le distrait du bimestre, qui a oublié de mettre son adresse dans son zine. A part ça, il y est surtout question de Magic, avec un peu de Warhammer Battle.

● **Sanctuaire** n° 1, 68 p., 25 F, apériodique. Des armes, des sorts, des elfes noirs et un scénario, le tout pour AD&D. Agréable à lire. Laurent Picard, 63 rue Leberthon, appt. 121, 33000 Bordeaux.

● **Le seigneur des arcanes** n° 2, 57 p., 15 F en timbres, apériodique. Un bon premier numéro, avec des scénarios pour INS/MV, Stella Inquisitorus (plus des aides de jeu), Elric et AdC. Vincent Devault, 12 rue de la Fougeraie, 33700 Mérignac.

● **Zine-zine** n° 3 bis (?), 40 p., 16,66 F (?), périodicité inconnue. Un zine joyeusement bordélique, qui se paye notre tête, celle de MultiSim, celle des émissions de télé anti-JdR et quelques autres. J'ai bien ri. Laurent Brice, 56b avenue de la République, 95550 Bessancourt.

Anciens

● **Ars mag** n° 5, 28 p., 20 F, sort quand il peut. Toujours Ars Magica, toujours une référence pour ce jeu.

● **Bulletin universel de fanzinologie** n° 3, 4 pages et demies, 2 timbres, apériodique. 100 % zines, avec une grosse interview du rédac chef du Tinkle bavard.

● **Le chonchon ronchon** n° 10, 16 p., prix inconnu, trimestriel. Quelques perles et une baronnie située près de Laelith. Sympa.

● **L'écran d'argent** n° 7, 31 p., 16 F, bimestriel. Scénarios Elric et James Bond, plus une bonne dose de wargame. Rappel d'adresse : Brice Erland, 5 les Bergeronnettes, 68210 St-Ulrich.

● **Entropix** HS n° 1, 26 p., 35 F. Un JdR conçu pour simuler la vie des lycéennes. Pourquoi pas ? Alain Severac, 695 avenue Mazenod n° 32, 13100 Aix-en-Provence.

● **Figurines infos** n° 7, 16 p., 20 F, bimestriel. Pour peindre des figurines, avec de jolies photos couleur.

● **Fumble** n° 43 à 45, 20 p. chaque, 1,25 $C pièce. Nouvelles, comptes rendus de partie et une admirable longévité. Bonne continuation !

● **Furious Gnomes** n° 2, 20 p., 4 timbres à 2,80 F, périodicité inconnue. Scénarios Heavy Metal, Paranoïa, Raôul, Enfer & Damnation… J'aime décidément beaucoup.

● **La geste d'Anjou** n° 3, 53 p., 20 F, trimestriel. Une impressionnante couverture couleur, et le reste est à l'avenant. Mention spéciale à l'article sur les musiques d'ambiance et à l'aide de jeu sur la peste. Changement d'adresse : Château de Varennes, Le Vieux Varennes, 49170 Savennières

● **Journal de bord** n° 2, 31 p., 15 F, apériodique. Une longue aide de jeu et des conseils pour écrire un scénario autour. L'idée est intéressante.

● **Le grimoire** n° 13, 94 p., 95 F, bimestriel. Un numéro entièrement consacré à la magie dans Warhammer JdR. On approche beaucoup de la qualité professionnelle…

● **Malédiction** n° 8, 71 p., 22 F, trimestriel. Un gros dossier sur Legacy, un bon scénario Cyberpunk, un peu de Rage et de Jyhad pour les amateurs de cartes. L'ensemble est plaisant.

● **Némézine** n° 4, 65 p., 18 F, annuel. Aides de jeu Vampire/Loup-garou, Falkenstein, et deux scénarios : AD&D/Ravenloft et Shadowrun. Rappel d'adresse, vu la périodicité : 34 rue du Maisniel, 63000 Clermont-Ferrand.

● **Pêcheurs de lune** n° 17, 40 p., 30 F, trimestriel. Une nouvelle et un scénario pour Chimères/Hurlements, et la vie de la Guilde des Veneurs. Toujours très agréable à lire.

● **Les petits échos du club Pythagore**, 20 p., prix inconnu, bimestriel. Suite de l'article sur la médecine, et une reprise d'un de nos « Destination aventure » (Construire un rôle pour son personnage).

● **Rôlez jeunesse** n° 6, 21 p., 6 F, tous les 1d4 mois. Scénarios Loup-garou, Toon et Kult, plus quelques critiques intelligentes (Changeling et Conspirations).

● **The sect** n° 2, 4 p., une enveloppe timbrée, périodicité inconnue. Aide de jeu AdC, un bout de nouvelle et un petit article sur la sorcellerie.

● **Le troubadour** n° 3, 16 p., 3 FS, 14 FF, 80 FB, trimestriel. Quelques news, la suite d'un monde médiéval-fantastique maison, un scénario Shadowrun. J'aime bien.

● **Tinkle bavard** n° 32, 32 p., 5 FS, 20 FF, 95 FB, bimestriel. Un bon Tinkle, avec notamment une aide de jeu-scénario (Chronos) sur le Titanic, un article sur Internet et un édito anticartes à méditer (sans oublier le retour des Carnets noirs !).

● **Triche-lumière** n° 11, 2 p., une enveloppe timbrée, périodicité irrégulière. Comme toujours, des aides de jeu pour Empire Galactique et Mega III.

● **Vent des rêves** n° 11, 48 p., 23 F, trimestriel. Un gros scénario Hawkmoon, des comptes rendus de campagne et des nouvelles. Toujours aussi agréable à lire. Également reçu un numéro spécial consacré à l'Unité de l'Empire, un JpC.

● **Zéro** n° 2, 4 p. A5, 25 F/6 numéros, périodicité inconnue. Un mini bulletin de liaison interclub, intéressant si vous êtes dans les environs de Cluny.

GN, JpC et autres étrangetés

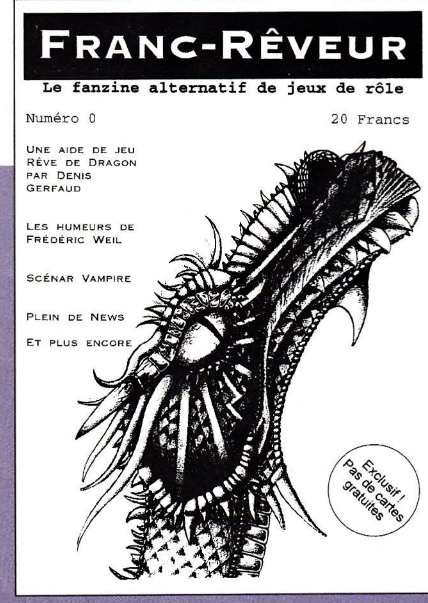
● **Dixit** n° 10, 16 p., 10 F, bimestriel et **Némésis** n° 12, 12 p., 36 F/6 numéros, bimestriel. Claude Le Bouil, 29 rue des Pèlerins, 78200 Mantes-la-Jolie. Sont des zines consacrés au JpC Quest.

● **Générique** n° 4, 8 p., prix inconnu, périodicité imprécise. L'organe de liaison de la future fédération des associations de GN.

● **Les tricoteuses de métal** n° 0, 18 p., 15 F + port, apériodique. Fabrication de cotte de mailles et d'épées en mousse. Conseillé aux GNistes. Bruno Le Brun, 118 rue Truffaut, 75017 Paris.

● **Le vougier** n° 0, 6 p. très aérées, gratuit, périodicité inconnue. Tiens, un zine 100 % wargame (Cry Havoc). Yves Verly, 473 rue Vanderkindere, 1180 Uccle, Belgique. ■

Tristan Lhomme



Coup de projecteur sur…

● **Franc-rêveur** n° 0, 24 p., 20 F, bimestriel. La sortie d'un zine généraliste ambitieux, bien informé et qui dit des choses intelligentes, ça se fête ! Au sommaire de ce premier numéro, des critiques (Changeling et Falkenstein), un scénario Vampire/Changeling, une aide de jeu pour RdD signée de Denis Gerfaud himself, et pas mal d'autres petits trucs sympas. Bonne continuation !
J.C. Cubertafon, 85 rue Nicolas Chorier, 38100 Grenoble.

Minitel

L'année 96 s'annonce comme celle de toutes les révolutions pour Casus. Parallèlement à notre service télématique, nous allons développer d'autres voies de communication, en nous intéressant, notamment, aux fameuses « autoroutes de l'information ». Accrochez-vous à vos claviers, le cyber age commence...

Internet et tout ça

Bon, d'accord, Internet est un peu trop encensé actuellement pour ne pas exciter certaines suspicions. Ce n'est quand même pas une raison pour que nous ne profitions pas des possibilités que nous offre ce nouveau média. *Casus* possède désormais sa propre adresse sur le Net (http : //www.excelsior.fr) et, pour peu que vous possédiez un micro relié à un modem (14 400 ou 28 800 bauds, on en trouve à des prix très raisonnables), vous pourrez découvrir nos premiers balbutiements. (Soyez indulgent, nous faisons cela sur notre temps libre, mais nous comptons faire des progrès bientôt.) Rappelons, par ailleurs, qu'il y a plus de 8 000 sites concernant les jeux dans le monde entier, alors, pourquoi vous en priver ? Parce que c'est trop cher ? Faux. Chaque mois, les CD-Rom proposés dans SVM, SVM-Mac et SVM Multimédia vous proposent des logiciels permettant d'accéder au Net pour le prix d'une simple consultation minitel. Vous n'avez pas de lecteur de CD-Rom ? Ce n'est pas une excuse : il vous suffit de nous faire parvenir une enveloppe timbrée à votre adresse (Casus Belli/Télématique, 1 rue Colonel Pierre Avia, 75015 Paris), pour recevoir une disquette regroupant les logiciels utiles. Signalons au passage qu'il en existe de deux types pour les utilisateurs de Macintosh : accès BBS SVM-Mac ou accès Internet sans abonnement. Maintenant, si vous n'avez pas de micro ordinateur...

Les jeux de réseau de l'an 2000 dès 1996

Nos développeurs travaillent actuellement sur deux jeux qui devraient représenter un véritable bond en avant en matière de télématique. Il s'agit en effet de jeux de simulation en 3D, qui se pratiqueront par l'intermédiaire d'un ordinateur connecté à un minitel ou un modem classique. Les éléments graphiques étant chargés directement dans la machine de chaque joueur, il sera possible de se mesurer à des adversaires du monde entier dans un environnement ludique d'une qualité exceptionnelle... sans subir les pénibles ralentissements que le standard télématique impose parfois. Encore quelques mois d'attente et tout sera prêt.

Créez votre service télématique (3615 SELF)

Certains d'entre vous ont déjà découvert la possibilité de créer son propre service télématique sur 3615 SELF. Rappelons qu'il s'agit de « véritables » serveurs, gérables en 3614, offrant diverses possibilités de paramétrage et accessibles *directement* par les usagers (grâce à un code du type 3615 SELF*Dragon, par exemple). De plus, les services créés sont accessibles dès leur création. Donc, si vous organisez un tournoi ou une convention, vous pouvez parfaitement disposer d'un support télématique pour informer les personnes intéressées des horaires, conditions d'inscription, jeux pratiqués, etc. Les possibilités sont infinies et la création d'un service est extrêmement facile.

Fichiers des clubs : attention, grand nettoyage ! (CLU + Envoi)

D'ici janvier nous allons procéder à une épuration de notre annuaire des clubs. Toutes les fiches vieilles de plus de deux ans seront impitoyablement supprimées ! Alors, si vous ne voulez pas que votre club tombe dans l'anonymat, signalez qu'il est toujours en activité dans la rubrique « Écrivez-nous » (ECR + Envoi), à moins que vous ne préfériez créer une nouvelle fiche (CLU + Envoi). ■

ÉCHOS DES MURS

Devinez quel sujet est revenu le plus souvent sur les murs de 3615 CASUS ce bimestre ? Vous n'avez pas une petite idée ? Mmm ? Les textes ci-dessous ont été sélectionnés parmi les moins virulents, afin de ménager les susceptibilités...

« Bravo l'émission impartiale ! Il ne faudrait pas mélanger un ex-rôliste dépressif qui devait consacrer tous ses loisirs à sa passion avec des joueurs « normaux » qui bossent (si, si !)... J'ai 20 ans, je suis étudiante (oui, une fille, ça arrive !) et ma SAN va très bien. OK, je ne joue pas à Kult non plus, mais n'empêche : arrêtez de généraliser. Nous ne sommes ni les adeptes d'une secte, ni des psychopathes en puissance !! » **Anne Onyme**

« Qu'est-ce qu'on se cultive en regardant la télé ! 1) Le paintball est un jeu de rôle. 2) Il faut un échiquier pour le jeu de rôle... 3) Les jeux de rôle sont des sectes (enlève ta robe orange, Croc, on t'a reconnu !). 4) Les rôlistes sont des cinglés graves (... à voir le spécimen d'humanité qui était sur le plateau). 5) Casus est lu par l'U.S. Army. 6) La télé raconte n'importe quoi, mais, ça, on en a plutôt l'habitude. » **A. Nonyme**

« Avec Bas les Masques, nous avons eu une preuve flagrante du manque d'information dont nous sommes les premiers responsables... Et, de grâce, cessez de confondre jeu de rôle et paintball ! » **A. Nonyme**

« OK, l'émission était honteuse et ridicule. OK, il faut critiquer les incultes primitifs, les psys fondus... Nous avons raison, et nous le savons, mais ce sont les autres qu'il nous faut convaincre. Les médias désinforment ? Soit, informons ! Au besoin en utilisant ces mêmes médias : presse étudiante, locale et nationale. recouvrons leurs rédactions sous des tonnes de courrier, mobilisons tous nos amis... Nous avons besoin d'aide. C'est notre passion qui est en jeu. » **Karandja**

« Non, je n'ai pas regardé Bas les Masques. Mais, franchement, à quoi vous attendiez-vous ? Connaissant le public de la mère Dumas, ces inepties pour beaufs en manque de sensationnel ne me font ni chaud, ni froid. Ce n'est pas elle qui tuera le jeu de rôle (ce serait plutôt les cartes..., mais pas de polémique !). » **Mina**

« Chers amateurs... vos réactions me semblent disproportionnées. Personnellement, j'ai arrêté le jeu de rôle, pas parce que ma mère me le demandait, mais parce que je crois qu'il est sur une mauvaise pente. Les malins qui flattent les bas instincts des ados fragilisés tuent la poule aux œufs d'or. Assez de Kult, INS/MV, Wraith, AdC et Vampire. Et quand les joueurs dérapent, le MJ doit les rattraper, sinon on arrête de jouer. » **A. Nonyme**

« Je m'appelle Patricia, j'ai 31 ans et je pratique les jeux de rôle depuis 10 ans... Ne rêvez plus, les médias ne feront rien pour nous. Il faut organiser des journées portes ouvertes pour les parents dans les clubs ou descendre dans la rue pour distribuer aux passants des guides d'information. Il faut agir. Donnez vos idées ! » **Patricia**

« ... Le pire, c'est que l'on ne peut plus zapper, de la une à la trois, c'est toujours aussi débile ! Alors, que penser de cette télé poubelle qui cherche l'audience à tout prix ? Que penser de ces journalistes qui recyclent leur code de déontologie en PQ triple épaisseur ?... C'est le pouvoir des médias le véritable problème... » **A. Nonyme**

« C'est bien fait pour vous, rôlistes, que Mireille Dumas affole la ménagère de moins de 50 ans ! Si vous étiez moins stupides, plutôt que d'essayer de tuer Thor pour lui piquer son marteau et grimper au 43ème niveau... Si vous étiez un peu plus ouverts sur les autres... pour montrer que vous n'êtes pas seulement des lanceurs de dés... Eh bien, moi je vous dis que vous n'auriez pas l'air de blaireaux, ce que vous êtes à 90 %. Le jeu de rôle est quelque chose de trop extraordinaire pour être mis entre les mains de - de 16 ans et de supporters du PSG. Allez, retirez vos doigts du nez et répondez-moi... » **Torquemada**

« Mon groupe de jeu de rôle a été annulé à cause des Pradel & Co, les parents ayant peur pour leurs enfants ont interdit notre club dans notre ville. Le maire l'a fait fermer et ses membres ne peuvent même plus jouer chez eux, leurs propres parents n'ayant plus confiance en ces soi-disant « jeux ». Alors, maintenant, on doit se retrouver chez les deux ou trois personnes qui nous acceptent... » **A. Nonyme**

CASUS BELLI n° 90 décembre 1995 – janvier 1996. Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél. : (1) 46.48.48.48. Fax : (1) 46.48.49.88. Périodicité : bimestrielle. Dépôt légal : 3e trimestre 1995. n° 8600977. Commission paritaire n° 63.264. Copyright© CASUS BELLI 1995. Excelsior Publications S.A., capital social : 11.100.000 F, durée 99 ans. Principaux associés : Mlle Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy.

DIRECTION-ADMINISTRATION. Président-directeur général : Paul Dupuy. Directeur général : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur général adjoint : François Fahys. Directeur de la publication : Paul Dupuy. Directeur financier : Jacques Béhar. Directrice marketing et commercial : Marie-Hélène Arbus. Directeur des études : Roger Goldberger. Directeur du département télématique : Michel Brassinne. Directeur de la fabrication : Pascal Rémy.

RÉDACTION. Rédacteur en chef : Didier Guiserix. Rédacteur en chef adjoint : Pierre Rosenthal. Coordination wargame : Laurent Henninger. Coordination minitel : Jean Balczesak. Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle. Maquette : Jean-Marie Noël. Secrétariat : Saloua Arbia. Illustrateurs : Rolland Barthélémy, Olivier Bédué, Bruno Bellamy, Cyrille Daujean, Guillaume Fournier, Emmanuel Grellard, Didier Guiserix, Hubert de Lartigue, Eric Puech, Alexis Santucci, Thierry Ségur.

SERVICES COMMERCIAUX. Directeurs marketing et commercial adjoints : Jean-Charles Guérault, Patrick-Alexandre Sarradeil. Chef de produit marketing : Capucine Jahan. Chef de produit marketing direct : Brigitte Crouzat et Véronique Ladrette. Directeur des ventes : Jean-Charles Guérault. Chef de produit ventes : Bernadette Cribier. Réassorts et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Abonnements : Patrick-Alexandre Sarradeil. Commande des anciens numéros et reliures : Chantal Poirier au (1) 46.48.47.18. Relations extérieures : Valérie Lahanque. Tél. : (1) 46.48.48.26.

PUBLICITÉ. Isabelle Blanchard, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Tél. : (1) 46.48.49.71.

ABONNEMENTS. Abonnements et marketing direct : Patrick-Alexandre Sarradeil. Commandes d'anciens numéros et de reliures : Chantal Poirier au (1) 46.48.47.18. Relations clientèle abonnés : par téléphone au (1) 46.48.47.08 à partir de 9 h ; par courrier à Service abonnements, Casus Belli, 75503 Paris Cedex 15. Tarif France métropolitaine : 175 F, 6 numéros par an. Autre pays : nous consulter. Pour le Canada, contacter Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6. Pour la Suisse, contacter Naville, Case postale 1211, Genève 1, Suisse.

A propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : Cyberpunk 2020 est édité en français sous licence R. Talsorian Games par Oriflam, Château Falkenstein est édité en français sous licence R. Talsorian Games par Descartes Éditeur, Warhammer JdRF est édité en français sous licence Games Workshop par Descartes Éditeur, Thoan est édité par Descartes Éditeur.
La rédaction n'est pas responsable des manuscrits ou des dessins non sollicités. De tels documents ne sont pas retournés.

Casus Belli est réalisé sur Macintosh, à l'aide des logiciels Nisus, Quark Xpress, Aldus Freehand, Adobe Illustrator et Adobe Photoshop. Flashage/Photogravure Dawant, tél. : (1) 40.27.59.59. Imprimeries SAIT, tél. : (1) 30.50.40.90 et SIEP, tél. : (1) 60.69.56.16.

Petites Annonces

ACHATS

— Ach. Earth Wind & Fire pour Dark Sun-AD&D2. Appeler Lilian au : (1) 34.51.24.93 après 18 h.

— Ach. cartes Jyhad. Envoyez vos listes à Guillaume Charbonnel - 6, rue du Dr. Babault - 76620 Le Havre.

— Ach. tout jeu G. Workshop d'ancienne édit. : Adv. HeroQuest, Mighty Empire, Warhammer JdBF 2e édit. etc. Contactez Luc après 18 h au : (1) 45.98.86.85.

— Rech. éditions originales de Wh. 40K, Wh. 40K Compendium, Adeptus et Codex Titanicus, et Premier Land-Speeder. Michel au : (16) 30.50.99.19 (78190).

— Rech. T1 + 2 L'Histoire des Dragons (M. Weis et T. Hickman) bon prix si bon état. M.G. Chuit -22, avenue Liberté - 86180 Buxerolles.

— Rech. cartes Jeux dessinées par Quinton Hoover. ach. ou éch. contre Magic. Laissez mess. pour Cyril au : (16) 94.06.74.94 (83500).

— Ach. Dragon Mag. n° 0 et 1, ach. Chimères écran et scénar, ach. Manuel Gnomes et Paladins AD&D. Simon au : (16) 65.63.86.54 (12700 Capdewac).

— Collectionneur cher. warg. plateau et rôle de tt. époque. Contacter J. Brianquis - 4, rue Voltaire - 01100 Oyonnax. Tél : (16) 74.73.66.64 soir.

— Ach. Tous sup. de Nephilim si en be. + JdR Judge Dredd + sup. Envoyez vos listes à : Sylvain Cortes - 6, allée des Pins - 38180 Seyssins.

— Ch. ASL av. extension achat cash si raisonnable ou éch. contre vieux wg. 10 ans et +. Tél : (1) 47.60.92.45.

— Cherche Realms of Chaos I et II de toute urgence à n'importe quel prix ! Contacter Mathieu au : (16) 88.95.68.67 le soir, merci.

— Ach. anciens modules AD&D1 A1-4, 6DQ1-7, S2 + S3-D1-D2-D3-Q1-C1-G1-G2-G3. Tél : (16) 56.40.55.01 demander J-Paul (33100 Bordeaux).

— Cherche et achète Machiavelli. Contacter Yann au : (16) 40.46.17.62.

— Ach. Double terrain Magic. Vds Dragon Shivan 60 F. Force de la Nature. Djinn Alexi tél : (16) 50.45.75.46.

— Ach. Les Empires de la Côte pour Royaumes Oubliés AD&D2. Denis Tél : (1) 60.04.35.56 (77860 Quincy-Voisins).

— Ach. règles Masters (D&D). Pierre-Yves au : (16) 85.25.87.29 (71110 Briant).

— Achète jeux de plateau et wargames anciens et récents. René Battle - 2 impasse du cerf lot du lac TM2 - 66210 Martemale. Tél : (16) 68.04.47.64.

— Blood of Brethren Trilogy-part 2 (Hollow World) Draco + Hyperspace + Ecolocity + Destin Paradis (D3). Dupont - BP 38 - Bruxelles 28. Tél : (19) 2.512.98.45.

CLUBS

— L'Anneau de Mélian vous attend pour de grandes aventures (AD&D2, Rolemaster, Rêve de Dragon, etc.) à Gagny (93) au CMCL. Tél : (1) 43.02.67.99.

— Les Damnés de R'Lyeh vous invitent à les rejoindre à la MJC de Verdun les samedis après-midi dès 14 h. Tél : (16) 25.84.43.47 (55530 Belleville).

— Rech. pers. motivées pour création club de Murder Party à Paris. Alain au : (1) 60.10.10.72 criminels s'abstenir.

— Cherche joueurs Négo (Diplo, Diadoques, Foi & Glaive, etc). Constitution fichier/parties région nantaise. SDN - 9B rue A. Clément - 44100 Nantes.

ÉCHANGES

— Éch. ou vends cartes Doomtrooper ou Inquisition pour débutants ou à collectionner. Tél : (16) 61.06.44.17 Yves Artigue (31880 La Salvetat).

— Éch. et ach. figs. Mithril dans les 100 premières. J'ai M1, 2, 3, 8, 9, 12,..., 93, 96, 99. Cherche aussi la M1 80. Demander Olivier au : (1) 64.05.86.62.

— Recherche cartes Kabal : d'Octave, de Martigny, Dr Parangon, Duc de St-Amand... Pieron Jérome - 26, R. de la Gare, Auenheim - 67480 Roeschwoog.

— Éch., vds., ach. cartes Dark Force, Magic, Int. Div., vds. JdR Ravenloft + Bestiaire + sup. Demeure Strahd. Sophie au : (16) 67.52.95.75 (34090).

— Échange cartes Dixie Shiloh édition M. Paul Bugeja au : (1) 49.44.11.61 le soir après 19 h.

— Éch., ach., vds. Spellfire ttes séries. Vds pour débutants : 0,50 F la commune par lots de 20, 40, 60... cartes. Alex au : (1) 46.07.43.08.

— Échange cartes Dixie, Magic, Star Trek. Geiller Fabrice - 1, rue d'Oslo - 67000 Strasbourg.

— Éch. Dixie, cherche Formule Dé + circuits, Fief 2, Gurps VF, cherche joueurs JdP warg. Tél. au : (1) 42.67.42.57 Franck à partir de 18 h.

— Cherche cartes Spellfire VO. Jérémie Pattou - 15, rue du Riberal - 66130 Corbere-les-Cabanes. Tél : (16) 68.84.17.25.

— Échange ou vends nombreux JdR et sup. : Scales, Elric, AdC 5, RdD 2, Nephilim. Demander Mathieu au : (1) 46.44.69.52.

— Échange mes fig. de Gobelins de Warhammer Battle contre les fig. de Hauts Elfes. Demander Benoît au : (16) 50.01.19.43.

— Éch., vds, Spellfire VO, VF + VDS sup. INS/MV. Martinoty Fred - 6, place du Foirail - 64000 Pau. Tél : (16) 58.77.43.25 (week-end seulement).

— Éch. JRTM + écran, La Guerre des Héros ou Les Aigles + sup. N1 contre Ambre, Croisade ou Supergang. Séb au : (16) 94.91.45.97 (83200 Toulon).

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE

(à découper ou à photocopier)
À retourner à : CASUS BELLI
Services petites annonces - 75503 PARIS cedex 15

Écrivez lisiblement en CAPITALES en utilisant une case par lettre et un blanc entre chaque mot. Notez vos noms et adresses complètes ou votre téléphone avec obligatoirement le (1) pour Paris et sa région, le (16) et le code postal de la ville pour la province. Toute annonce pour des produits informatiques, des photocopies de règles ou de traduction est... supprimée.

Devant l'affluence des petites annonces, seules celles arrivées avant la date limite et libellées sur le dernier bon à découper (une photocopie est permise) seront désormais publiées.

Casus Belli n° 90

Parution n° 91 : 7 février 96. Date limite 7 janvier 96.

CLASSEMENT

☐ Ventes ☐ Achats ☐ Echanges

☐ Partenaires ☐ Clubs ☐ Divers

DIVERS

— Peintre expérimenté propose ses services. Tarif contre timbre à D. Reinachter - 60, av. Thiers - 54220 Malzeville. Tél : (16) 83.20.51.84.

— La radio Ici et Maintenant recherche des auditeurs-joueurs pour Rolemania tous les avant derniers samedis du mois sur Paris 88.2 FM.

— Vampire Dark News 1er fanzine consacré aux vampires est sorti et gratuit, joindre timbre à 6 F70. VDN S. Armirail - 22, al. C. Monet - 92300 Levallois.

— Pour Warhammer Battle et JRF : Warlock Le Seigneur du Chaos en figurine ! 45 F port compris. Le Grimoire - 3, rue Le Notre - 49300 Cholet.

— Vds décors non peints pour Dioramas 30 mm. Liste contre un timbre à Melle. Richard - 63, bd. de Strasbourg - 75010 Paris.

— Je peins toutes vos fig. toutes échelles, toutes époques offre d'essai. Laurent au : (16) 61.90.24.89 (31310 Montesquieu).

— Ach. ou éch. jouets Star Wars Action Joe Action Man et GI Joe état indifférent. Contact au : (1) 47.60.92.45 (Paris) répondeur si absent.

— Scénarios et suppléments dans le catalogue des Archanges Boréens. Gest Julien - 46, rue des Alouettes - 62580 Givenchy-en-Gohelle.

— Dessinateur propose ses talents pour fanzine ou autre. François Laurent - 116, rue Jean Baptiste Delaporte - 62000 Arras.

— Cherche passionnés de Ambre JdR pour créer un fanzine. Contacter Julien - 211, rue Benjamin Delessert - 69300 Caluire. Tél : (16) 78.08.16.08.

PARTENAIRES

— Cherche rôlistes + de 20 ans sur Chatillon (92), motivé(e)s et privilégiant l'ambiance. Philippe au : (1) 42.53.19.89.

— Cherche joueurs (se) pour ts. JdR sur Rochefort. Contactez Gaël au : (16) 46.87.28.79.

— Cherche joueurs dans le 92 ou Paris pour JdR (RM, SW, ou autres...) Urgent ! Mersseman Guylaine - 40, R. des Caves, Bat. D3 - 92310 Sèvres.

— Cherche groupe à Orléans pour JdR médiéval-fantastique ou horreur. Laisser un message pour Justine au : (16) 38.52.25.59 (45).

— Cherche partenaires sur Lille ou Valenciennes pour le JdR Vampire. Contactez Sébastien, 18 ans, au : (16) 20.40.06.94 ap. 19 h du dim. au jeudi.

— Cherche joueurs pour JdR et wargames sur Lyon. Patrick au : (16) 78.59.24.03 (69110).

— Cherche MJ pour JdR tous genres dans la région de Challan. Tél : (16) 51.35.31.76 demander Franck après 18 h.

— Cherche tous joueurs sur tous jeux à Mirepoix/Lavelanet. Demander Yann au : (16) 61.68.29.14 (09) (joueuses aussi d'ailleurs).

VENTES

— Vds B.Bowl 2 + 2 sup. + 70 figs., Guerriers des Étoiles, Battlebook TIE & LX, 40 figs. TDM. G. Audouin - 68, rue du Pont de Créteil - 94100 St-Maur.

— Vds Scales 100 F, Elric 130 F, Hawkmoon 120 F, Torg + écran + cartes Destinée 200 F, Dark Sun + Liberté + Manuel des Psy 220 F (+FP). Marc au : (1) 43.48.10.75.

— Vds RdD + Wh. JdR + Toon + fig. Eldar pour Wh. 40K + fig. Orque + Gob + Imperial + livre d'Armée pour Wh. Battle. Vincent au : (1) 60.43.05.83 (77).

— Vds Elfquest 120 F neuf + Killer 20 F ou 130 F les 2. J'achète tout CD ambiance médiéval et celte 35 F max. Bernard : (1) 39.59.83.57 vite !

— Vds ou éch. Elfquest état neuf 100 F. Tél : (1) 47.36.00.77.

— Vends Vampire la Mascarade + nombreux sup. Ecr. Eric Nassivet - 16, rue de Verdun - 81600 Gaillac pour plus de renseignements.

— Vds pour AdC Les Années Folles 110 F + Cthulhu 90 : 70 F + livres dont vous êtes le héros pas cher. Tél : (16) 29.75.07.27 après 19 h (Louis).

— Vds JdP, wargames dont Europa Universalis 250 F, Suprématie 140 F etc. Laurent Divoux - 26, sq. de la Grive - 77240 Cesson. tél : (1) 64.41.14.94.

— Vds l'Appel de Cthulhu + sup. et écran 5e éd. + cartes Jyhad. Vincent au : (16) 27.48.18.23 (59230) ap. 19 h.

— Vds nombreux JdR (Nephilim, Cyberpunk, Scales...) état neuf. Liste et prix au : (16) 38.93.35.32 demander Stéphane (45200 Montargis).

— Vds divers sup. JRTM, Marxmen 12.35 = 20 % du neuf. Téléphonez au : (16) 35.28.70.98 (76400 Fécamp).

— Règles, sup. pour Mutant Chron. Ep Cyber punk VO, VF, Tatous, Amber, Zargo's 1ère éd. bon état, bas prix. Tél. le soir à Franck : (1) 47.86.33.91.

— Affaire : AD&D2 tbe. : 18 manuels + nbx. access. val. : 3600 F. Cédé au plus rapide 1800 F. Tél. Chris au : (16) 81.51.27.06 (25000 Besançon).

— Vds Nephilim règles + écran + 2 sup. très bon état prix 300 F à débattre. Appeler Christian au : (16) 28.64.32.61 (59430 St-Pol).

— Vends collection complète Casus Belli parfait état. Faire offre à Michel au : (1) 49.59.86.03.

— Vampire en français. La Mascarade + Chicago by Night + Succubus Club + écran + 5 scénarios tt. neuf 450 F. Manu au : (1) 30.54.74.53.

— Vds : nbr. fig. Citadel et livres dont vous êtes le héros. Benjamin au : (1) 43.35.18.00 avant 7 h.

— Vds mat. AD&D + sup. : Planescape, Ravenloft, Dark Sun, Al Quadim ou échange contre Warham. Quest. Marco au : (19.41) 22.782.73.59.

— Urgent ! Vds bas prix : tout sur RQ, Maléfices, Bitume Mk5, Guerre des Héros, Ave Tenebræ, WIF. Laurent au : (16) 62.17.74.67 (31400) tse.

— Vds JdR Bushido, Table Ronde, Œil Noir + JdP Roi Arthur, 1001 Nuits, Detective Conseil tbe. Tél : (16) 50.98.71.35 (74300 Cluses).

— Vds cartes Star Trek LTD + UNL, Hyborian Gates LTD, Blood Wars. Flavio au : (19.41) 22.782.08.15 (Genève).

— Vds Cyberpunk 2020, Hardwired, Elric VO, Storm 2 + sup., DragonLance, CB, Tatous, Dragon. Philippe au : (16) 83.40.20.61 (54000 Nancy).

— Nbx. JdR, JdP dont AD&D, JB 007, Guet Apens, etc. Prix franco à -50 % ! éch. possible. Julien au : (16) 27.66.98.92 (59570 Bavay) ou au : (16) 20.43.43.76 ch. n° 216.

— Vds cartes Spellfire et Ice Age à partir de 3 et 4 F. Envoyez vos listes à François Giffone - 20, rue Vincent Faita - 30000 Nîmes.

— Vds Shadowrun 2 + sup. + écran. Demander Yohan au : (1) 42.06.44.69 pour Paris et région parisienne.

— Vds sup. Warhammer JdR 60 F et fig. (fantastique, futuriste, viking 15 mm, etc.) Liste contre un timbre. Hugel Christian - 3, rue des Courlis - 78500 Sartrouville.

— Vds Cry Havoc + Siège 180 F, Croisades + Ch. des Templiers 200 F, World in Flames 200 F. Franck tél : (16) 68.66.90.47.

— Vds Warhammer (livre de base, écran, 1ère campagne) état impec, prix intéressant. Cadeau : cartes Spellfire (VF). Cyril au : (16) 81.50.97.87 (25).

— Vends Pendragon + sup. Sang et Luxure (tout est en bon état) le tout 200 F. Tél : (1) 64.45.93.74 (77690 Montigny-sur-Loing).

— Vds JRTM + ext., Mercenaire + ext., Cthulhu + ext., INS/MV (ext). Tél. Olivier Thomas : (1) 46.70.21.64 (94270 Le Kremlin-Bicêtre).

— Vds Great Battle of Alexander Del. éd. tbe. 200 F, Third Reich 150 F. Tél : (16) 37.48.88.71 après 20 h.

— Vds Extensions INS/MV n° 1 à 11 tbe./be. prix variables + tout Car Wars tbe. + L'Œil Noir + ext. Dépêchez-vous ! Jacques au : (1) 45.44.66.94.

— Vends fig. Wh. 40000 + doc., liste contre enveloppe timbrée. Mladovan - 2, rue Planchat - 75020 Paris.

— Vds Shadowrun 2 + écran + 2 sup. 250 F, Pendragon 150 F, Res Publica, Romana 250 F, Friedland 50 F le tout tbe. Tél : (16) 90.61.60.87 demander Séb. (84210).

— Vds : Bitume MK5 + Paris-Brest et Pizza Piquette état neuf avec l'écran : 300 F. Échange ou vds Magic, Jyhad et Spellfire. Guillaume au : (16) 61.68.17.44.

— Vds ext. Star Wars (Guide Empire, Alliance + Manuel Équip + 5 scénar. + Mat. Camp.) tbe. et tout à moitié prix + Spellfire. Tony au : (16) 97.44.78.75.

— Vds pour Merp : Empire of the Witch-King + Mirkwood 70 F chaque + Pirates des Mondes 80 F état neuf. Christophe au : (16) 50.52.44.95 (74320).

— Vds SW. + sup., Manuel Joueurs AD&D2, Kult (tbe.). Contactez François au : (16) 79.37.58.30 (73400).

— Vds Warhammer, Rolemaster, Star Wars + sup. dans tous les jeux. Tél : (16) 97.40.72.80 Tassé Guillaume - 21, rue l'Océan - 56000 Vannes.

— Vds Vampire neuf 100 F + Torg + écran + Grimoire Pixaud le tout 350 F (neuf). Sylvain Dall'Arche - Eaalat/ES1 - 83340 Le Luc-en-Provence.

— Vds RuneQuest sup. Dieux GL. Maître Runes, Guerrier Soleil, Roi Sartar, Secrets Oubliés, Ruines Hantées, Boîte de base le tout 600 F. Tél : (16) 20.47.37.44.

— Vds ou éch. JdR neufs port gratuit. Eric au : (16) 40.28.62.33 après 18 h (44110 Soudan).

— Vends AD&D2 + extensions, Diplomacy, Blood Beret, Full Metal Planète. Tél : (16) 20.72.92.50 Laurent.

— Gurps + Conan + écran 250 F, Scales 120 F, Star Wars + sup. aux règles + Manuel Gen. Kraken 150 F. David au : (16) 21.76.82.45 (62110 Henin-Beaumont).

— Vds Space Marines (neuf) + sup. Warhammer JdRF, AD&D2, Star Wars + Civilisation prix très intéressant. Arnaud au : (16) 99.38.83.48 (35700).

— Vds Shadowrun + Paranoïa + Warhammer + Nephilim (tbe.). Alexandre au : (16) 63.41.04.78 (81600 Gaillac).

— Vds avec nbreux sup. : Cyberpunk, RQ, Hawkmoon, Stormbringer, Légendes, Scales, Berlin XVIII, Lég. Contrées. Tél : (16) 56.82.95.63 demander Steph.

— Vds JdR + ext. : INS/MV, AdC... et wargames : SL + ext., World in Flames 5..., aussi revues : CB, Runes... Frank au : (16) 80.55.19.97 après 18 h (21).

— Règles et sup. Star Wars + Guide + Guide de l'Alliance et de l'Empire + 2 manuels. Contacter Christophe au : (1) 30.56.79.55 après 19 h (78590).

— Vds wg. et S&T. tbe. prix intéressant, liste contre enveloppe timbrée. E. Mignotte - 48, rue des Haies - 75020 Paris.

— Vds, éch. cartes Jyhad, Rage, Kabal. Vds Chimères + écran + tarot 280 F. Ledoux Romain - 40, av. De France - 74000 Annecy.

— Vds Magic (Revised, Legend, Dark, Fallen). Liste vs. timbre. Jérôme Blanchart - 7, place du Bosquet - 78680 Edone. Tél : (1) 30.95.93.04.

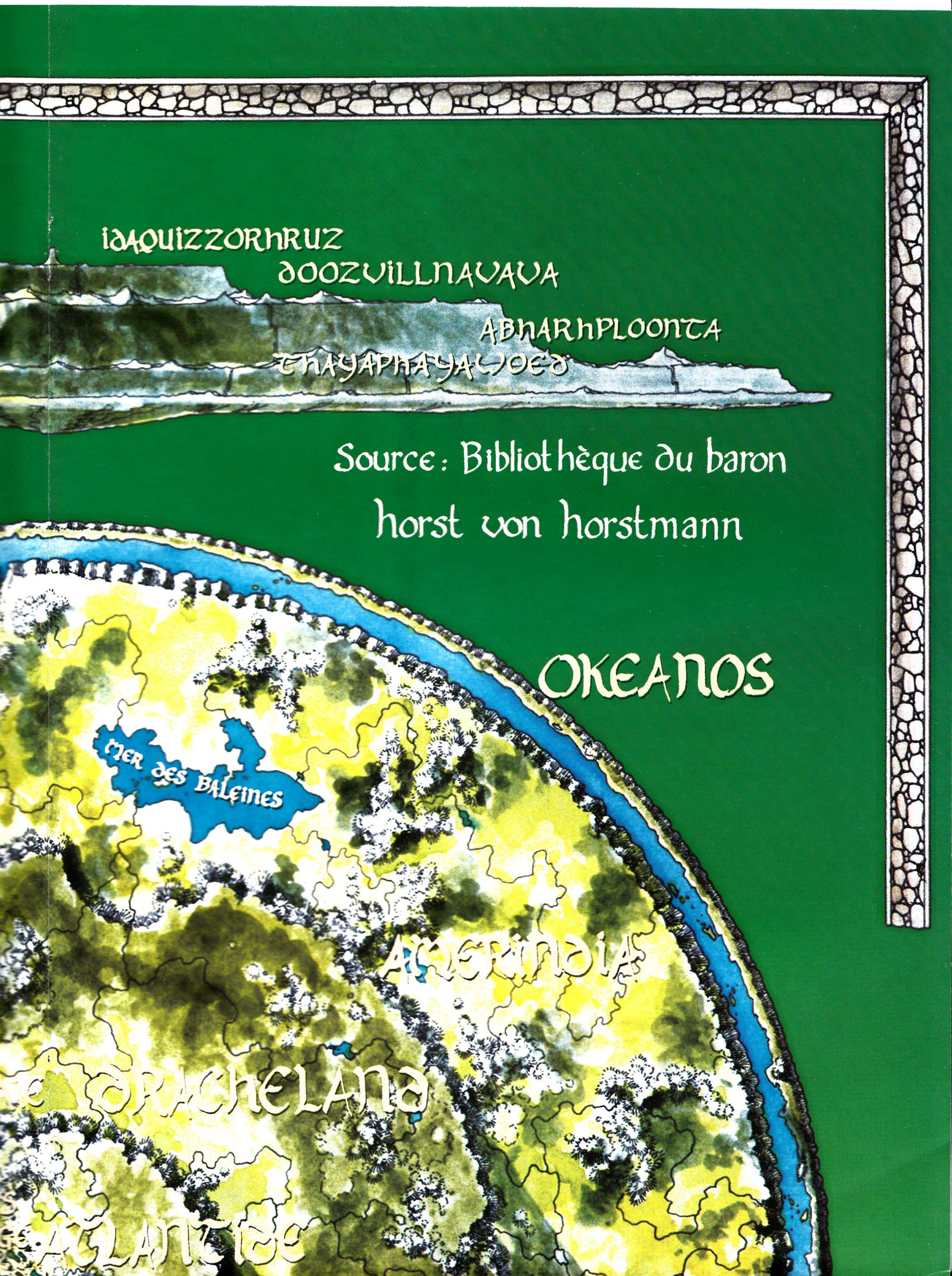
— Vds 2000 cartes Magic (C-U-R) 1500 F. Tél. David au : (1) 30.53.03.33.

— Vds cartes Jyhad & Kabal R : 20 F U : 50 F C : 2 F liste sur demande joindre enveloppe timbrée pour réponse. I. Joubaud - 9B, R. André Clément - 44100 Nantes.

— Vds B. Bowl 2 état neuf presque jamais servi. Tél : (16) 77.93.31.54 à Manu (42000 St-Etienne).

— Vends JdR Mutant Chronicles et Book of Madness (sup. Mage) état excellent. Louise au : (1) 47.07.74.20.

— Vds pour Une soirée de meurtre : Enquête dans le passé 100 F = moitié prix, servi une fois. Alain au : (1) 64.43.94.15.

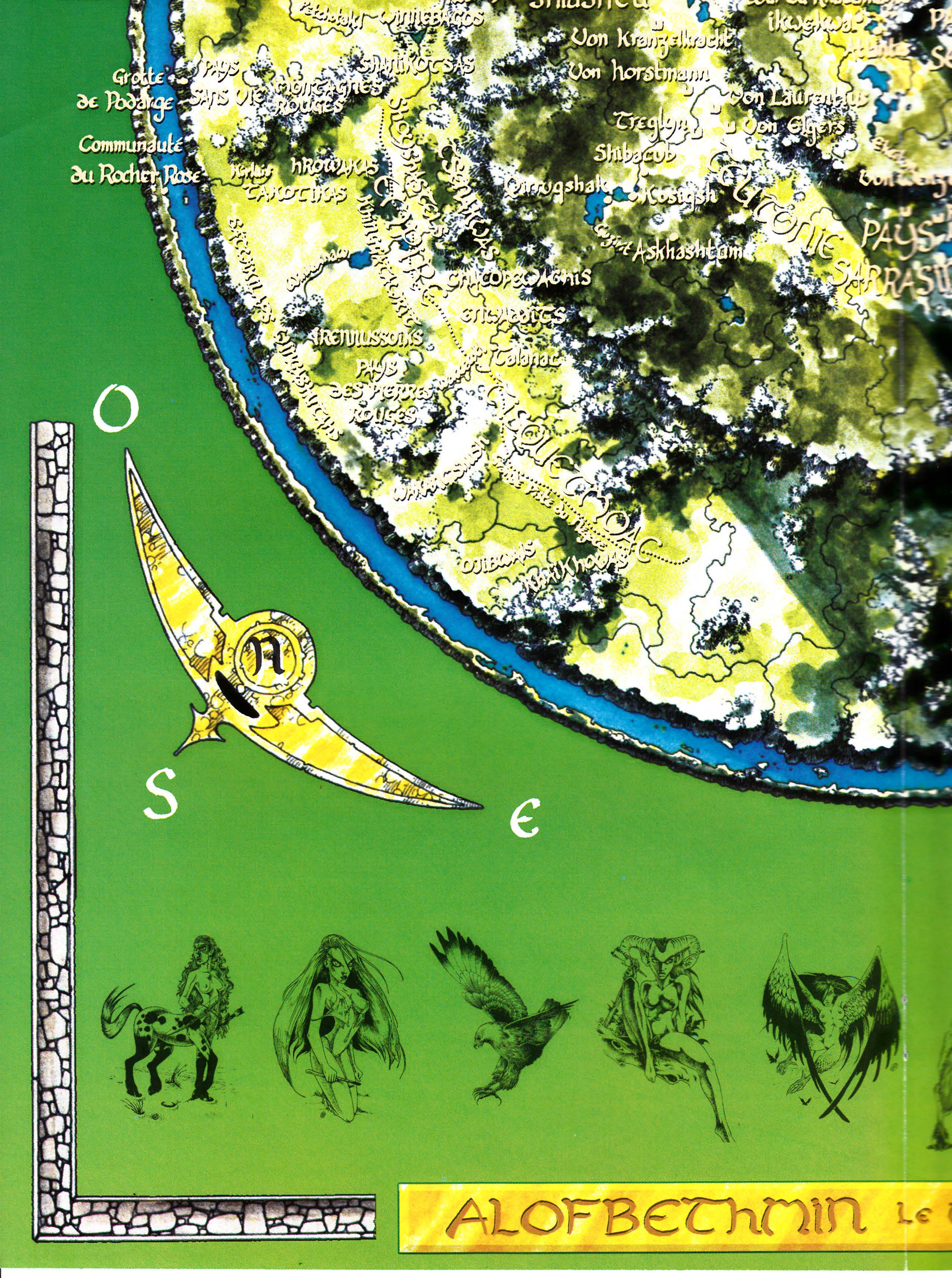


iaaquizzorhruz
doozvillnavava
Abharhploonta
Thayaphayawoed
Source : Bibliothèque du baron
horst von horstmann
OKEANOS
Mer des Baleines
Amerindia
Drachelana
Atlantide



Palais du Seigneur
Pays
Funem Lasfalk
Pays
Cultures
Prairie
Jungle
Forêt
Herbe bleue
Le Monde à Etages de Jadawin


Exagération verticale 30:1
0 600 3000 km
GRANDE MER
ROYAUME DE SAURGA
MONTAGNES SCINTILLANTES
ROYAUME DE BRAKYA
Marienburg
EGGESHEIM
PAYS RAVAGE



WINNEBAGOS
Von Kranzelkracht
Von horstmann
Von Laurentius
Treglyn
Von Elgers
Shibacub
Qirrugshak
Kosigsh
Askhashtam
Grotte de Podarge
PAYS SANS VIE
MONTAGNES ROUGES
Communauté du Rocher Rose
HROWAKAS
CANOCIKAS
PAYS DES PIERRES ROUGES
OJIBWAS
PAYS SARRASIN
O
N
S
E
ALOFBETHMIN Le



Prochainement dans votre
Relais-Boutique Jeux Descartes
middle earth™
THE WIZARDS
JEU DE CARTES A COLLECTIONNER
D'APRES "BILBO LE HOBBIT" ET
"LE SEIGNEUR DES ANNEAUX"
DE J.R.R. TOLKIEN
Saruman
Ranger/Scout/Sage/Diplomat Wizard
Servant of Aulë (The Smith).
Tap to use a Palantír.
Spell Event card from discard pile and
it to hand.
6/9
1995 Tolkien Enterprises
Gandalf
Warrior/Scout/Sage/Diplomat Wizard
Servant of Manwë (Lord of the Sky).
All corruption checks are modified by +1.
EDITION
LIMITEE
1996
CATALOGUE
DESCARTES
RELAIS
VIENT DE PARAITRE
Catalogue des Relais-Boutiques disponible dans votre relais boutique ou contre 3 timbres à 2,80 F en écrivant à Jeux Descartes, 1, rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15
DESCARTES
RELAIS
© 1995 Tolkien Enterprises, a division of the Saul Zaentz Company, Berkeley, CA. Tous droits réservés.